ACTION GAMES

ES DE TERROR

Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 26 $ 3,80

EDITORIAL QUARK

MEGA

STREETS OF RAGE 3 EN 52 FOTOS

SNES

SUPER METROID

INFORME COMPLETO CON MAPAS

SNES

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

CASTLEVANIA Bloodlines

(DRACULA VIVE)



HAY MAS MORTAL KOMBAT 2

WELCOME TO T

MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SE

HE NEXT LEVEL

E II - SEGA CD

SEGA CD

compact disc

RIVE II SEGA

ACCESS

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA
PREMIO
ACTION
GAMES
1993

GA



GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires



EL MUNDO DEL

El Primer Shopping de Vi
gustos y con los mejores

Venta telefónica las 24 hs.Tel.: 91-7233/3553 3288 y 95

TARJETAS DE CREDITO: VISA - ARGENCARD - MASTERCARD - DINERS - CABA

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed. (Abierto lunes a dgos. de 9 a 20 hs.)

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLAS

09-0003 Super Nes-NTSC-220V.c/1 juego/1 joystick	U$S	279,00
09-0015 Super Nes-NTSC-220V. Completa	U$S	319,00

ACCESORIOS

09-0014 Bazooka c/ 6juegos	U$S	179,00
02-0030 Joystick palanca PYTHON 2 B	U$S	29,90
02-0044 Joystick original para Super Nes	U$S	28,90

TITULOS

25-0137 7-UP Cool Spot	U$S	59,90
25-0190 94' World Soc.Cup	U$S	69,90
25-0140 Act Raiser 2	U$S	119,00
25-0174 Aladdin	U$S	79,90
25-0093 Alien 3	U$S	59,90
25-0059 Batman Returns	U$S	69,90
25-0141 Battle Toads in Double Dragon	U$S	119,00
25-0166 Califor. Games II	U$S	59,90
25-0101 Church Rock	U$S	69,90
25-0046 Contra III	U$S	59,90
25-0169 El Imperio C.Ataca	U$S	79,90
25-0144 Inspector Gadget	U$S	119,00
25-0173 Jurassic Park	U$S	79,90
25-0146 Mech Warrior	U$S	119,00
25-0147 Mega Man X	U$S	119,00
25-0105 Mortal Kombat	U$S	89,90
25-0139 NBA Jam	U$S	89,90
25-0167 Pink Goes toThe H.	U$S	59,90
25-0168 Robocop VsTermin	U$S	59,90

SUPER NINTENDO

TITULOS

25-0118 S. Mario All Star	U$S	89,90
25-0060 SpiderMan Arcade	U$S	49,90
25-0061 Street Fighter Turb	U$S	79,90
25-0051 Street Fighter II	U$S	69,90
25-0163 Supermetroid	U$S	119,00
25-0187 Suzuca (8 Hours)	U$S	99,90
25-0152 T 2 Arcade Game	U$S	109,00
25-0130 Tazmania	U$S	59,90
25-0154 Terminator	U$S	69,90
25-0108 Tom y Jerry	U$S	69,90
25-0124 Top Gear II	U$S	69,90
25-0138 World Heroes	U$S	79,90
25-0194 FIFA Soccer	U$S	79,90

GAME BOY

GAME BOY

14-0002 c/4 juegos en 1	U$S	149,00

ACCESORIOS

14-0005 Lupa	U$S	19,90
14-0006 Batería recargable p/ enchufar a 220v	U$S	34,90
14-0008 Luz	U$S	19,90

TITULOS

23-0029 Aventura Island	U$S	39,90
23-0010 Bart Simpson	U$S	39,90
23-0151 Batman III	U$S	39,90
23-0146 Battle Toads 2	U$S	39,90
23-0149 Bubble Dobble 2	U$S	39,90
23-0051 Dick Tracy	U$S	49,90
23-0026 Double Dragon II	U$S	39,90
23-0125 Felix the Cat	U$S	44,90
23-0133 Goal	U$S	59,00
23-0012 Home Alone 2	U$S	39,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	49,90
23-0066 Maga Man 2	U$S	49,90
23-0139 Mortal Kombat	U$S	49,90
23-0055 Ninja Garden	U$S	39,90
23-0053 Operation C	U$S	39,90
23-0054 Pacman	U$S	49,90
23-0013 Prince of Persia	U$S	39,90

GAME BOY

TITULOS

23-0056 Roger Rabbit	U$S	39,90
23-0076 Soccer Mania	U$S	39,90
23-0113 Star War (empS.B)	U$S	39,90
23-0141 Spiderman 3	U$S	39,90
23-0023 Super Mario Land	U$S	39,90
23-0019 Super Mario Land2	U$S	44,90
23-0003 Super R.C. Car	U$S	39,90
23-0147 The Add.Fam.2	U$S	39,90
23-0018 T 2 The Arcade	U$S	39,90
23-0015 Tiny Toon	U$S	39,90
23-0152 Turtle 3	U$S	39,90
23-0044 World Circuit	U$S	49,90
23-0153 Super Mario Land3	U$S	49,90
23-0071 World Cup	U$S	39,90

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

CONSOLAS

10-0001 Mega Drive 220 V. Pal N	U$S	199,00
Binorma	U$S	229,00

SEGA

SEGA

CONSOLAS

10-0010 Génesis 220 V. NTSC	U$S	229,00
Binorma	U$S	249,00
10-0013 Sega CD	U$S	549,00

ACCESORIOS

02-0046 Joystick 6 botones	U$S	29,90
02-0037 Joystick p/ Sega	U$S	19,90
10-0011 Menacer c/cvartu.	U$S	179,00

TITULOS

27-0055 Aero the Acro-bat	U$S	39,90
27-0042 Aladdin	U$S	49,90
27-0073 Arcade Game T 2	U$S	49,90
27-0045 Bubsy	U$S	49,90

T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK. DOLARES CONVERT. Ley 23928.
Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA. Vigencia de este aviso hasta el 20/8/94.

Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.

VIDEO JUEGO

eo Juegos para todos los precios, le ofrece

Una Nueva Forma de Comprar

1903/1924

ENTREGAS EN TODO EL PAIS

PODES ADQUIRIR CUALQUIERA DE ESTOS PRODUCTOS EN 3, 6 o 12 CUOTAS

SEGA

TITULOS

27-0047 Campeones III	U$S	19,90
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	39,90
27-0063 Cool Spot (7 up)	U$S	39,90
27-0067 Desert Strike	U$S	44,90
27-0058 Eternal Champions	U$S	79,90
27-0059 Fatal Fury	U$S	39,90
27-0054 Fifa Soccer	U$S	49,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	44,90
27-0044 LethalEnforcersc/Pi	U$S	99,90
27-0020 Little MermaidMD8	U$S	24,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	44,90
27-0038 Mortal Combat 41A	U$S	49,90
27-0070 NBA Jam	U$S	59,90
27-0066 Nigel Mansells	U$S	49,90
27-0060 Pele	U$S	44,90
27-0061 Robocop Vs.Termi.	U$S	49,90
27-0049 Sonic III	U$S	49,90
27-0065 Sonic Spinball	U$S	49,90
27-0062 Spiderman vsXman	U$S	49,90
27-0074 Street Empire	U$S	39,90
27-0050 StreetFighter II New Turbo	U$S	69,90
27-0078 Strider Returns	U$S	39,90
27-0014 Tasmania	U$S	34,90
27-0071 Techno Cop	U$S	19,90
27-0024 Tiny Toon MD 12	U$S	29,90
27-0052 Tortugas Fighters	U$S	49,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	39,90
27-0053 Wimbledon Tennis	U$S	39,90
27-0027 X-Man MD 15	U$S	39,00

GAME GEAR

GAME GEAR

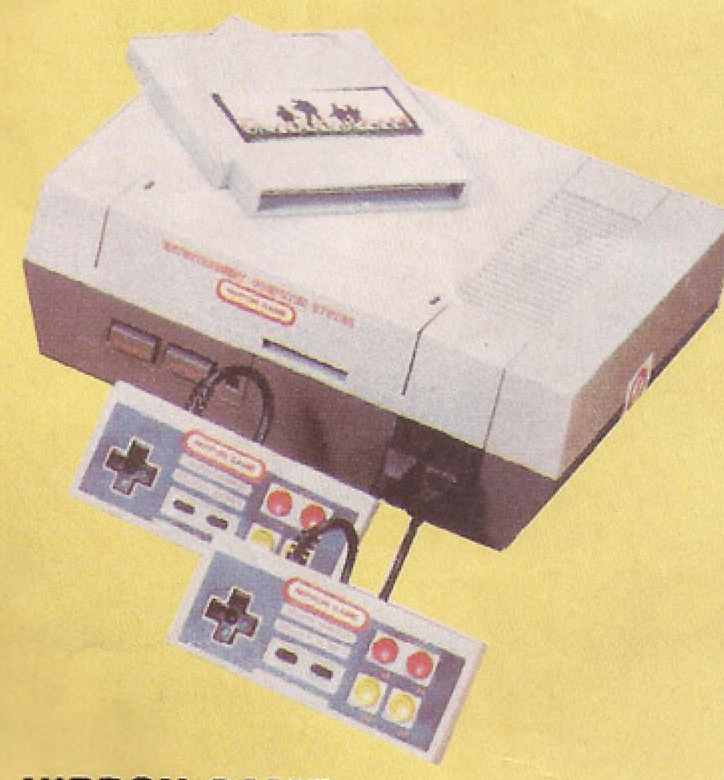
10-0009 Consola	U$S	249,00

GAME GEAR

TITULOS

29-0004 Jurassic Park	U$S	69,00
29-0005 Mortal Kombat	U$S	79,00
29-0001 NBA Jam	U$S	99,00
29-0002 Robocop 3	U$S	79,00
29-0003 Sonic Chaos	U$S	69,00
29-0006 Street Fighter	U$S	79,00
29-0008 Super Monaco (Ayrton Senna G.P.2)	U$S	69,90
29-0009 Batman Returns	U$S	69,90
29-0010 Barcelona'92	U$S	69,90

NIPPON GAME



NIPPON GAME

CONSOLAS

07-0006 Gold Action Set c/ 168 Jgos. Cable A.y V.Cable RF. Caja Switch Box	U$S	79,90
11-0005 Family G.c/150 jue	U$S	59,90

3DO

3DO

13-0001 Consola	U$S	1.190

TITULOS

30-0001 Dragon's Lair	U$S	125,00
30-0002 Mad Dog Mc.Cree	U$S	125,00
30-0003 Night Trap	U$S	125,00
30-0004 Total Eclipse	U$S	125,00

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 - Interior $ 15

SEGA CD

COMPAC DISC SEGA

TITULOS

28-0001 After Burner III	U$S	119,00
28-0002 Baman Returns	U$S	119,00
28-0012 Chuck Rock	U$S	119,00
28-0003 Cobra Command	U$S	119,00
28-0004 Dracula	U$S	119,00
28-0013 Dragon's Lair	U$S	125,00
28-0014 Final Fight	U$S	125,00
28-0015 Jaguar XJ-220	U$S	125,00
28-0005 Jurassic Park	U$S	125,00
28-0016 Lethal Enforces	U$S	149,00
28-0017 Mad Dog Mc.Cree	U$S	119,00
28-0018 Monkey Island	U$S	119,00
28-0019 NHL 94	U$S	125,00
28-0006 Night Trap	U$S	125,00
28-0007 Prince of Persia	U$S	119,00
28-0008 Racing Aces	U$S	119,00
28-0009 Sherlock Holmes II	U$S	119,00
28-0010 Sonic	U$S	119,00
28-0020 Spiderman	U$S	99,00
28-0011 Spiderman VsKing.	U$S	119,00
28-0021 Third World War	U$S	119,00

OFERTAS DEL MES

SUPER NINTENDO

TITULOS

25-0049 Axelay	U$S	39,90
25-0036 Joe and Mac	U$S	44,90
25-0034 Sonic Blast Man	U$S	44,90
25-0048 Super R. Type	U$S	39,90
25-0044 Alines Vs.Preditor	U$S	39,90
25-0027 Cradius	U$S	39,90
25-0180 Home Alone II	U$S	39,90
25-0030 Paper Boy	U$S	44,90
25-0035 Parodius	U$S	39,90
25-0045 Retur.double Drag	U$S	49,90

GAME BOY

TITULOS

23-0073 Tennis	U$S	29,90
23-0080 The Simpson	U$S	29,90
23-0043 Badnrad	U$S	29,90
23-0052 Caesars Palace	U$S	29,90
23-0091 Ghost Busters 2	U$S	29,90
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	29,90
23-0114 Knight Quest	U$S	29,90
23-0042 Kung-Fu Master	U$S	29,90
23-0038 Marble Madness	U$S	29,90
23-0131 Mr.Chin's Gourmet	U$S	29,90
23-0061The Killer Tomatoes	U$S	29,90
23-0138 Yoshi's Cookie	U$S	29,90

Los precios mencionados son al contado o en 1 Pago.

Consultá por otros títulos

Llegó la mejor opción en 16 bit



Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cualquier cartucho de 16 bit.
Dos versiones: NTSC y PAL-N.
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.

SONGA

AUDIO AND VISUAL INTELLIGENT TERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE NAL

16BIT TVGAME

16-bit

SONGA

KS

SONGA 16BIT HIGH QUALITY
COMPUTER VIDEO GAME

MAGIC 2

The stunning graphics and dramatic action of
16-bit arcade hits can be yours with Magic

KUANSE AMUSEMENTS LTD(ARGENTINA)

Songa es una marca registrada en Corea, Taiwán y Argentina.

Distribución Oficial en Argentina por:

CASA LIN'S
PASTEUR 532,
CAPITAL

CASA LIN'S
ESMERALDA 491 -
CAPITAL

CASA MUNDO
LIBERTAD 348
CAPITAL

TUTTI FRUTI
FLORIDA 486
CAPITAL

OLIV NAV
AYACUCHO 539
CAPITAL

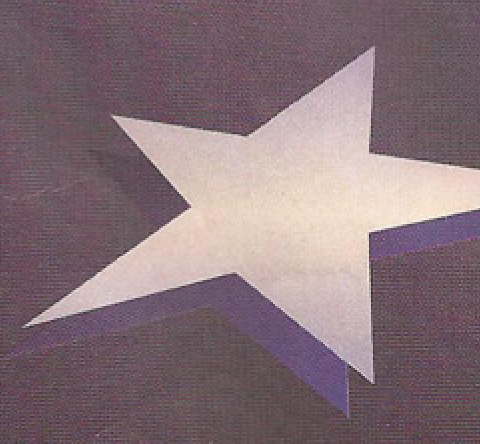
WINTER HOGAR
MENDOZA 5891
ROSARIO



AÑO 3 Nº 26 - JULIO 1994

Es de terror:
Porque llevamos a Drácula a tu casa y el miedo a todos los rincones del país.
¡Ojo! No te vas a piyar en la cama. Si es así, mejor jugá a otra cosa.
Por otra parte queremos agradecer a los miles de gamemaniacos que se vienen copando mes a mes, con Action.
La banda de Action crece todos los días.
Invitá a tus amigos a sumarse.
No pueden dormir afuera.

La Banda de Action



SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

Este es el código de puntaje que utilizamos

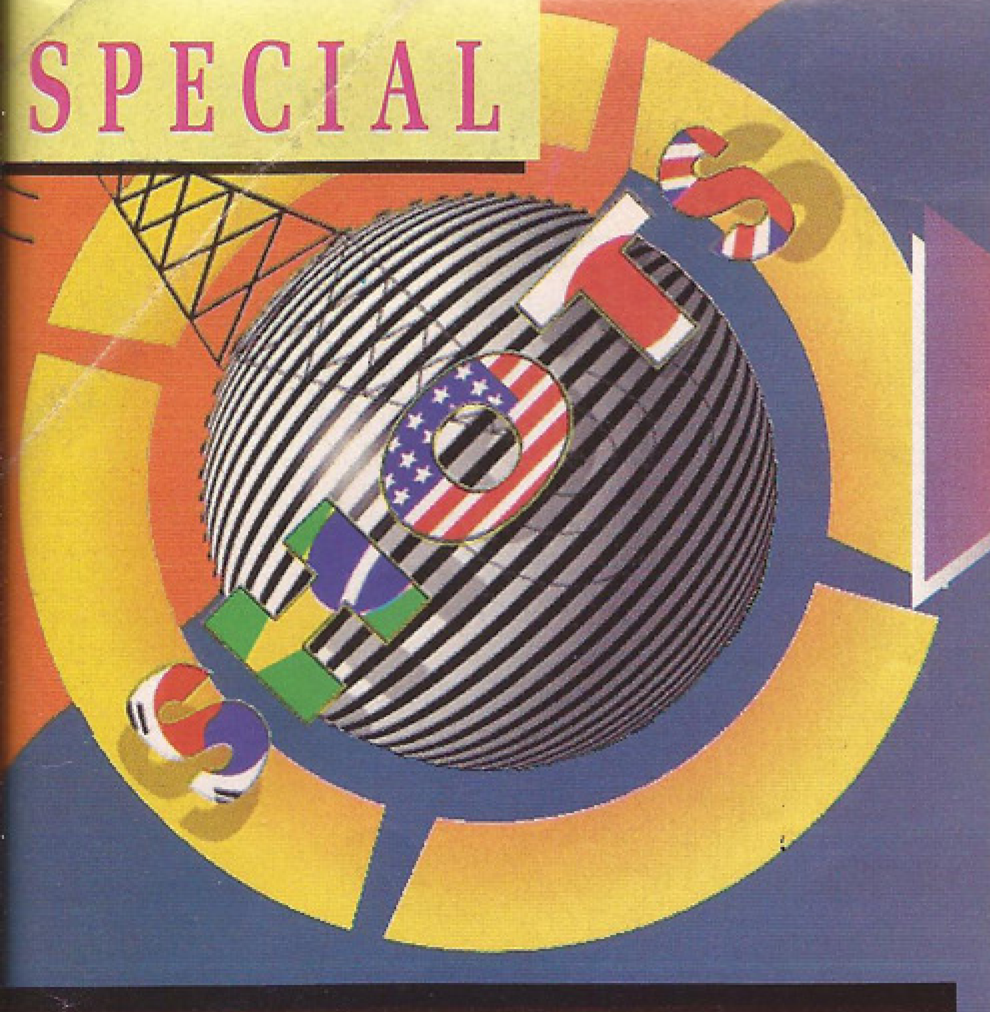

POBRE


REGULAR


BUENO



OPTIMO



CONOZCA LA

La onda de nuevas consolas está agitando los corazones y las mentes de los gamemaníacos de todo el mundo. Es el tema del momento. Cuando los esperados Saturno y Reality no pasan del papel, el 3DO, Jaguar, CD-I y Amiga CD 32 están pasando por una verdadera prueba de fuego. Después del test completo con el 3DO, llegó la hora de que ACTION GAMES evalúe la Amiga CD 32 , primera máquina de quinta generación. Como te darás cuenta, este aparato promete. Los games ya testeados... bueno, ajustá tu cinturón y subite a un viaje por el maravilloso mundo de la tecnología.

¿CONSOLA O COMPUTADORA?

La Amiga CD 32 es del tamaño de una hoja de papel sulfito. Su principal chip es un Motorola 68EC020 de 32 bits y funciona con velocidad de 14 MHz. La paleta ofrece los ya tradicionales 16,8 millones de colores, con hasta 256.000 simultáneos en la pantalla. La resolución es cosa fina: 1280 por 512 pixels. Para completar, placa de sonido de 16 bits, con una calidad similar a un CD player común. El drive está joya y lo creó la Sony. Hasta ahí parece una consola moderna como cualquier otra. La diferencia está en los 2 Mega de memoria RAM y en las entradas para teclado, Mouse y otros accesorios, además de las posibilidades de edición de imágenes en video.

La pregunta, entonces, es una sola: la Amiga CD 32, incrementada con el teclado y otros accesorios ¿es una consola o una computadora? A pesar de las apariencias, el sistema más nuevo de la Commodore está más para computadora que para consola por su transformación en una accesible estación multimedia doméstica. Se trata en verdad, de una Amiga 1200 equipada con CD-ROM. Por eso mismo, cuesta 750 dólares. Pero puede ser lo que estabas buscando.

El formato recuerda algunos controles para PC. El joystick es anatómico y responde bien.

ESPACIONAVE COLORIDA

El joystick de la Amiga CD 32 parece una nave espacial. Sigue los patrones de un Joystick de Super NES. Además de los tradicionales seis botones, el joystick tiene un botón Play y otro Pause. Lo mejor es el control de sonido independiente. Basta accionar el botón amarillo para encender o apagar la música.

AMIGA CD 32

LO QUE DEFINE ES EL GAME

JUEGOS POBRECITOS

¿Pero...y los games? Los primeros cuatro títulos presentados son adaptaciones de games medio viejazos de Amiga. ¡Ni el sonido ha sido mejorado! El mejor es el Pinball Fantasies, que viene con la consola, junto con Sleepwalker. Los otros son: Lemmings (¡el primero!), Nigel Mansell's World Championship y Zool. Es muy poco para una consola que ya cuenta con más de 70 títulos disponibles en Europa.



Pantalla de Terror de Pinball Fantasies: buena onda y excelente jugabilidad.



Zool es alucinantemente colorido. Y bastante divertido. Esta versión no es muy diferente del game para Super NES.



Si Mansell lo supiera, sentiría vergüenza. Esta versión para Amiga CD 32 es tan buena (?) como el triste cartucho de Mega...

AMIGA CD 32 X 3DO

Vamos a nuestra opinión final. Como consola, la Amiga CD 32 necesita juegos desarrollados sólo para ella, capaces de explorar la capacidad del procesador. Una buena idea es comparar los primeros games con los ya presentados para el 3DO (también una plataforma de 32 bits). Falta, por ejemplo, un game como Crash'N'Burn (disco que viene junto con el 3DO), que atrapa e impresiona al jugador desde el primer momento. En nuestra opinión, la Amiga CD 32 sólo va a poder triunfar como consola si se presentan juegos nuevos y mejores.



REALITY USARA CARTUCHOS

Otro capítulo del "novelón" de Reality, la tan comentada y nunca vista consola de 64 bits que Nintendo promete presentar el año que viene. De acuerdo con la propia empresa, la consola inicialmente funcionará sólo con cartuchos. Para compensar, habrá una posibilidad de expansión para un futuro CD-ROM. Esto porque, según Nintendo, la tecnología de CD-ROM disponible en el mercado todavía no alcanzó el famoso "patrón Nintendo de calidad".

Algunos juegos ya están siendo desarrollados, pero el asunto es tan confidencial que parece un secreto de guerra. Ninguna imagen ha sido revelada todavía. Hasta ahora, sólo una información parece concreta: la versión Arcade del Reality debe salir este año. La versión doméstica, aparentemente, saldrá recién en 1995.

MEGA DRIVE COMPACTO

Un Mega Drive compacto, con joystick embutido, casi del tamaño de un Game Gear: ésta es la novedad que Sega del Japón puso a la venta en marzo. El nuevo Mega pesa 300 gramos y mide solamente 22,5 x 9 centímetros. Trae entradas para un joystick auxiliar y para headphone (auricular), además de botón de volumen. En el Japón se vende por cerca de 140 dólares (15.000 yens), incluyendo el adaptador AC de corriente eléctrica. La revista japonesa Weekly Famicom Tsushi, que publicó la noticia con la foto, no informó si el nuevo Mega es compatible con el accesorio de CD.

El nuevo Mega Drive: más pequeño y más liviano



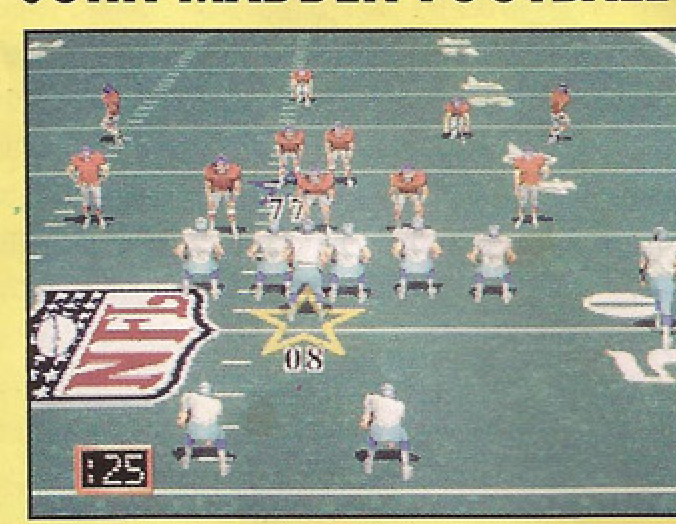
¡¡¡3DO POR MENOS DE US$500!!!

El sueño de tener un 3DO puede estar más cerca. Después del boom inicial, cuando la máquina era vendida por 700 verdes, Panasonic bajó el precio de la consola a 500 dólares en los Estados Unidos . Pero no pienses que lo hicieron de puro buenitos. Dos razones motivaron la caída del precio: la presentación del 3DO en el Japón (por aproximadamente 540 dólares) y los constantes reclamos del público norteamericano sobre el elevado precio de la consola. Y si tenés paciencia, en agosto el precio estará alrededor de los 400 dólares. ¡Uau, ya da hasta para pensar en tener un 3DO!

GAMES PARA 3DO

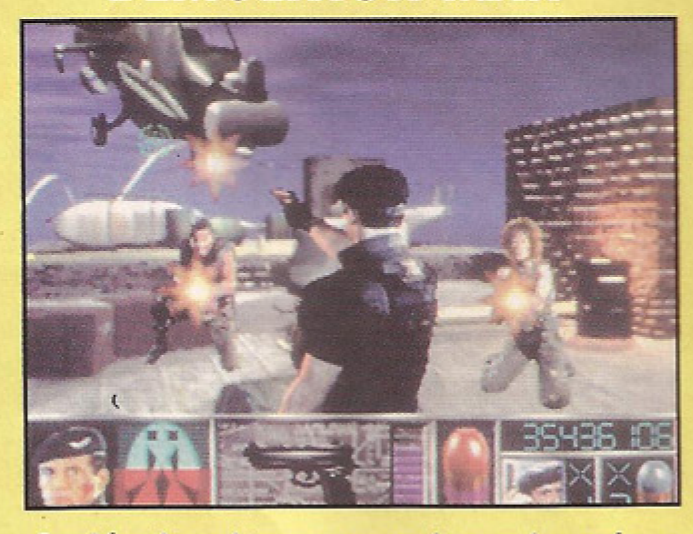
La 3DO Company está trabajando firme para cumplir la meta de presentar 150 títulos hasta el final del año. Te chusmeamos cuatro de los nuevos games que están llegando a los comercios en los Estados Unidos.

JOHN MADDEN FOOTBALL



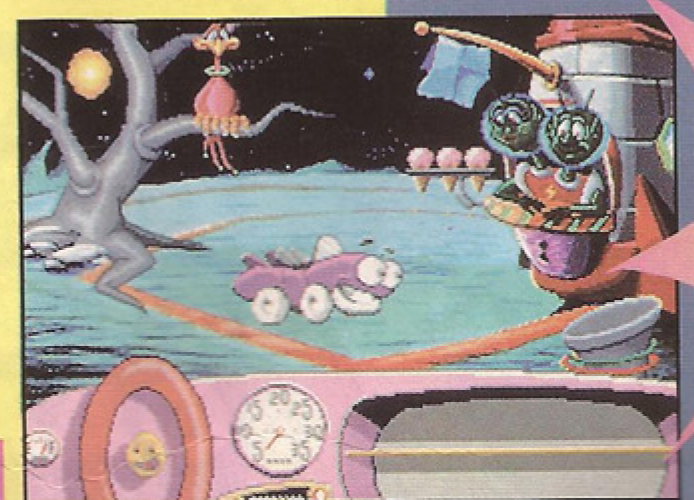
El consagrado cartucho de fútbol americano gana su versión definitiva. Mejores gráficos y muchas opciones.

DEMOLITION MAN



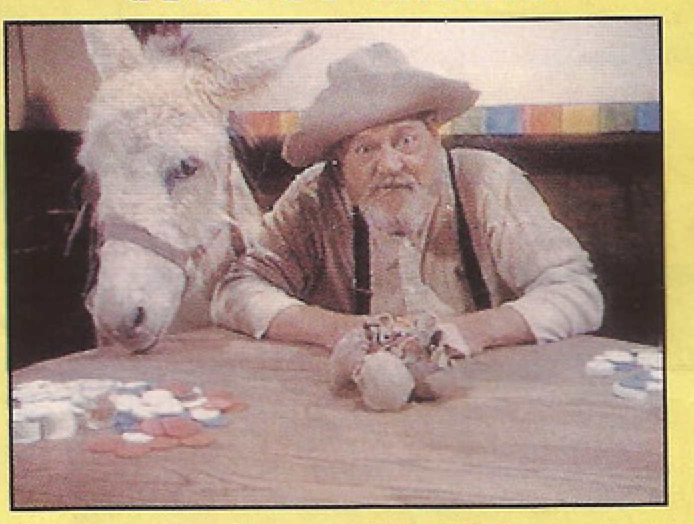
Acción de primera en un juego basado en la película. La perspectiva es increíble y el ritmo, alucinante.

PUTTPUTT: MOON



Aventura multicolor, especial para la muchachada. Pero, seguramente muchos "jovatos" también se van a enganchar: la trama es divertida...

COWBOY CASINO



Juegazo con clima del Far West, lleno de imágenes digitalizadas y músicas "country". ¡Re-buena onda!

MEGAVISION, UN NUEVO 16 BITS PARA JUEGOS DE SEGA



Dinacom presentó, en San Pablo (Brasil), su primera consola de 16 bits. El Megavision es compatible con games para Mega Drive y viene con dos superjoysticks turbo de 6 botones, además de un adaptador para cartuchos del patrón Master System y botón Eject. De regalo, trae un par de audífonos.

Según Gabriel Almog, director presidente de Dynacom, la meta de la empresa es vender 80.000 consolas este año. El precio es competitivo: 160 dólares. Dynacom parece estar dispuesta a entrar en el mercado para triunfar.

¿SEGA CON MICROSOFT?

Sega estaría negociando un acuerdo de cooperación con el poderoso Microsoft para el desarrollo de softwares para sus máquinas. La noticia no fue confirmada por ninguna de las dos empresas. Pero después que salió en el Jornal Nihon kei Zai Shinbun, el 17 de febrero, se extendió como fuego en un pajonal. Según el periódico, Microsoft pasaría a Sega su tecnología de Sistemas Operacionales. No es poca cosa, ya que Microsoft es la punta de lanza en el área de Sistemas Operacionales para computadoras patrón PC.

SUPER METROID

Preparate para pasar horas y más horas delante de la pantallita, hasta que seas capaz de orientarte con los ojos cerrados. Super Metroid puede ser la peor de tus pesadillas. Nintendo no economizó memoria (24 Mega) y se gastó toda en la extensión de los niveles, todos enormes y laberínticos. Los innumerables ítems y armas son la delicia de los jugadores que aman la estrategia, pero los tenés que conquistar con mucho sudor y lágrimas. Resumiendo: el juego es un hiperdesafío y ya puede ser colocado en la lista de los games clásicos.

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

SUPER METROID/ Nintendo

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Flash Back

La saga de Samus Aran, personaje principal del game, se originó en la consola de 8 bits y también pasó ya por el Game Boy. Esta copadísima versión para el Super NES es una continuación de las anteriores, y por eso tiene muchas cosas ya conocidas. El tema es el siguiente: después de eliminar a los Metroids en el planeta Zebes, Samus (que es una linda chica), se lleva una larva, único ejemplar vivo de la especie. Antes de que los humanos transformen al hijo del monstruo en una criatura buenita, es raptado por las fuerzas del mal. Samus vuelve, entonces, al planeta Zebes, donde precisa recorrer seis niveles gigantescos para recoger ítems que le dan más poder. Sólo después de quedar bien equipada, puede recuperar la larva.

DETRAS DE LA FUERTE ARMADURA, LATE UN CORAZON FEMENINO

Presentación diferente

Un detalle muy especial de Super Metroid es la forma en que la historia es contada y cómo el jugador entra en ella. Primero aparecen los infaltables letreros, algunas escenitas animadas y una voz digitalizada. Hasta ahí, nada del otro mundo. Pero cuando Samus vuelve a la colonia espacial para intentar salvar a la larva, es el jugador quien controla sus movimientos. Y por más campeón que seas, no ganás nada: la larva es raptada delante de tus narices y sólo te queda dejar la colonia en un minuto, antes de que todo vuele por los aires. La aventura comienza ahí, pero vos ya entraste en clima participando de la secuencia de apertura. Alucinante.



Podés pelear todo lo que quieras con este bicharraco, pero igual consigue llevarse la larva, y vos solamente tenés un minuto para dejar la Colonia espacial, que vuela por los aires.

Truco astuto

En el comienzo del juego, el ítem Bomb se puede usar para empujar a Samus hacia arriba. Soltá una bomba, quedate cerca de ella y el personaje va a volar hacia arriba. Andá formando una escalerita de bombas y, así, vas escalando la fase.



COMANDOS

L	Tira hacia abajo, en la diagonal
R	Tira hacia arriba, en las diagonales
L+R	Tira hacia arriba, en ángulo recto
X	Tiro
A	Salto
B	Corrida

Completá la Armadura de Samus

Estos son los ítems y armas que tenés que juntar para que Samus complete su misión. Están esparcidos por los cinco primeros niveles del planeta Zebes. Fijate bien para qué sirven.

BEAM (Rayos)

Charge - Aumenta la capacidad del rayo. Dejá presionado X para cargar.
Ice - Da poder para congelar algunos enemigos e, incluso, gotas de lava.
Wave - Con él, el rayo gana el poder de atravesar las paredes.
Spazer - Potente rayo triple.
Plasma - El nivel más fuerte del rayo. No puede ser usado junto con el Spazer: te quedás con uno o con otro.
Hyper - Rayo superpoderoso. Lo ganarás durante la última lucha con el último jefe.

MISC (Tipos de ataque)

Morphing Ball - Samus se transforma en una bola capaz de pasar por lugares estrechos. En esta forma, el personaje se vuelve invulnerable a algunos enemigos. Apretá ↓, ↓ para transformarse y ↑ para volver a la normalidad.
Bomb - Bombas para reventar paredes. Samus sólo puede soltarlas si está en la forma de Morphing Ball, apretando X.
Spring Ball - Da a Morphing Ball el poder de saltar.
Screw Attack - Ataque giratorio que revienta paredes y enemigos. Usá el botón de salto.



SUIT (Refuerzos para la armadura)

Varia - Protección contra el fuego o ambientes muy calientes.
Gravity - Neutraliza la fuerza de gravedad, ideal para las fases acuáticas.

SUPPLY (Provisiones)

Auto - Reservas de energía extra. Cada una almancena 100 cargas de energía.

BOOTS (Botas)

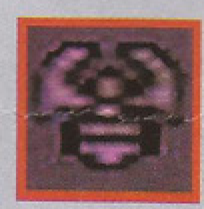
Hi-jump - Con ellas, los saltos se vuelven mayores.
Space jump - Adquiriendo este ítem, Samus puede saltar sin apoyo. Basta apretar continuamente el botón de salto para flotar en el aire.
Speed Booster - Para correr más rápidamente. Basta presionar el botón B.

Items Complementarios

Completan los poderes de la armadura. Para usarlos, apretá Select y elegí uno de ellos.



Super Missile
Más fuerte que el missile normal. Usá X.



Grapling Beam
Funciona como una liana. Usá X.



Missile
Revienta puertas. Usá X.



Power Bomb
Poder destructor. Transformate en Morphing Ball y usá X.



X-Ray Scope -
Revela bloques que pueden ser destruidos. Usá B.

Cómo Abrir los Pasajes

Azules - Tiro normal

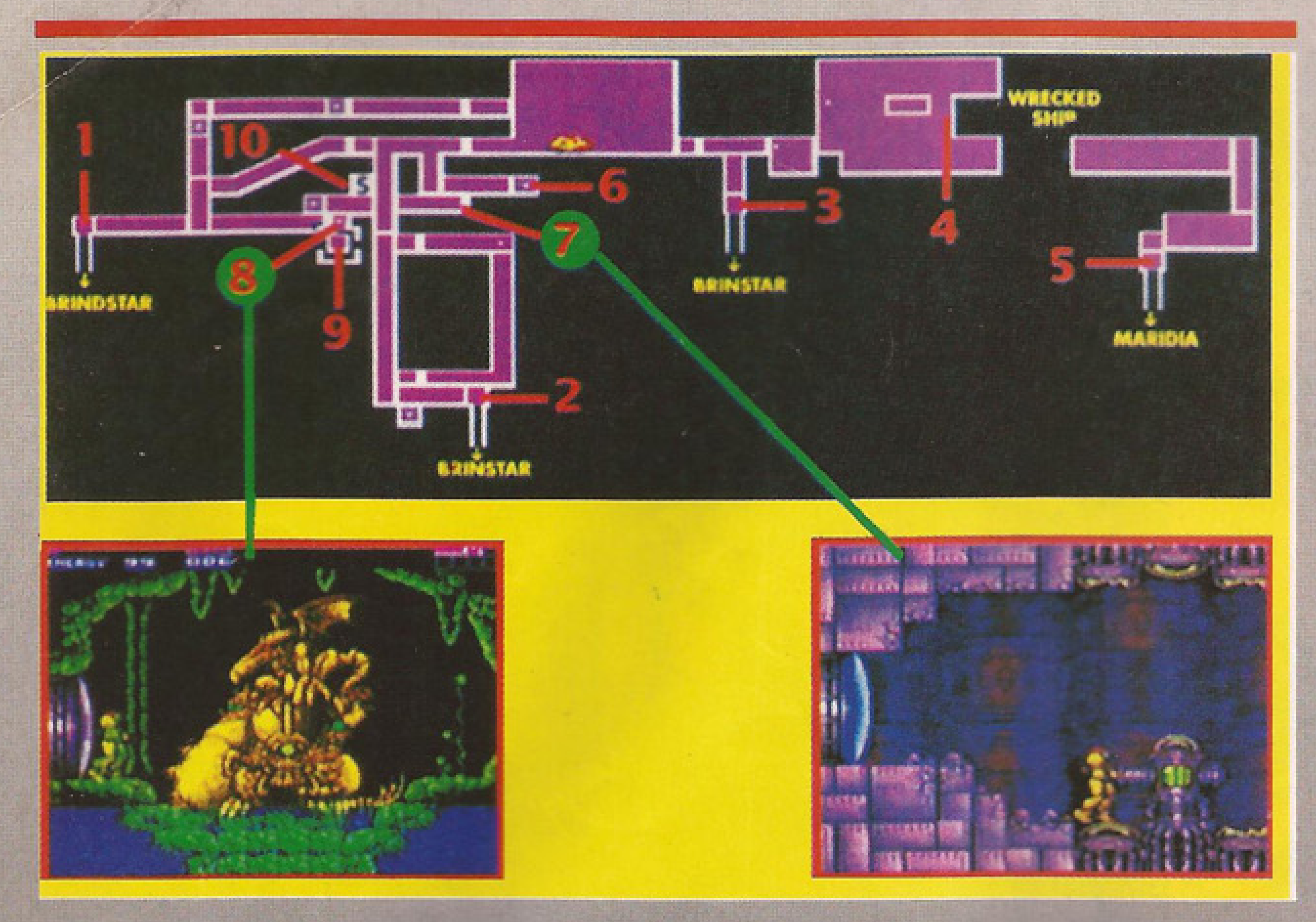
Rojos - Cinco misiles

Verdes - Supermisil

Amarillos - Power bomb

Guiñadores - Tiro normal, pero sólo después que acabás con todos los enemigos del lugar.

Crateria



1, 2 y 3 - *Salidas hacia Brinstar.*

4 - *Salida hacia Wrecked Ship.*

5 - *Salida hacia Maridia.*

6 - *Bomba.*

7 - *Map Access - Cada nivel tiene un dispositivo de éstos. Accionalo con Start para tener una visión general del mapa.*

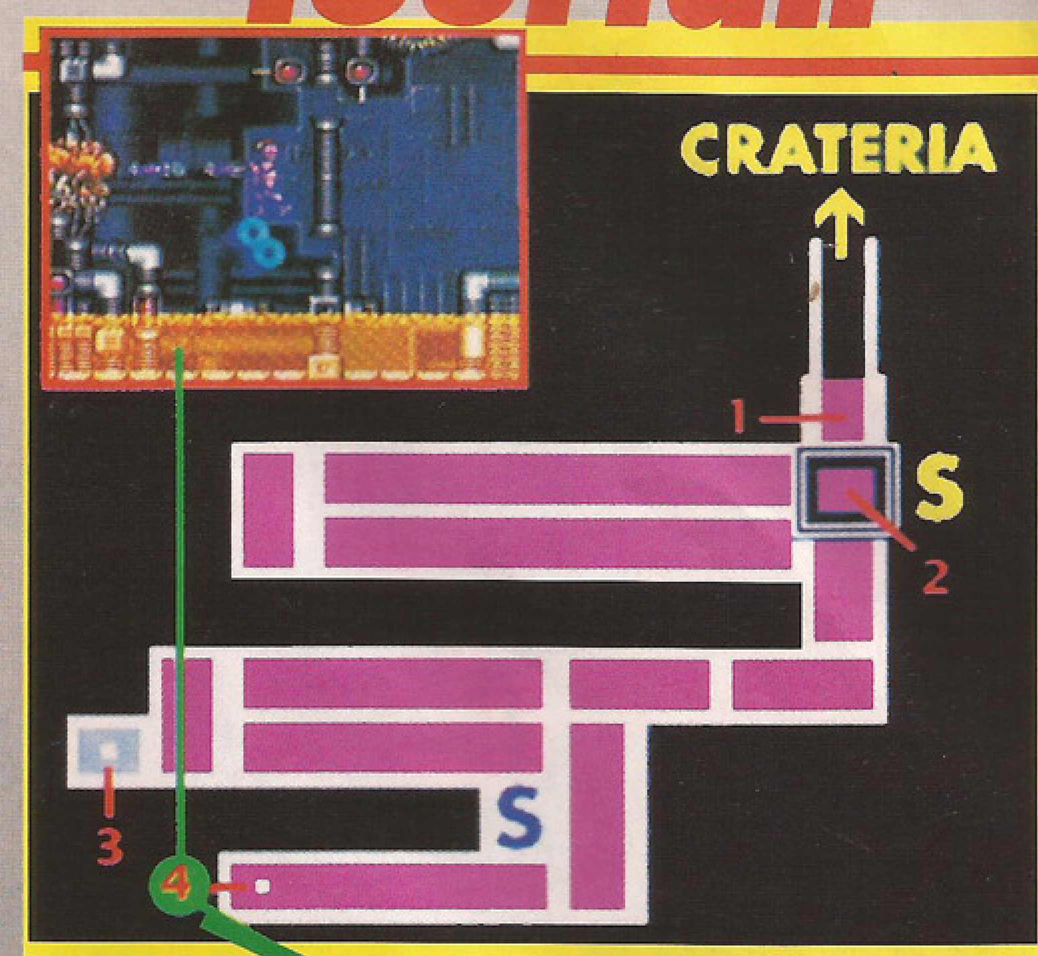
8 - *Sala de las estatuas - Representan cada jefe importante del juego. Después de derrotar a todos, entrá en esta sala, reventá los ojos de vidrio y vas a poder ir a Tourian.*

9 - *Salida hacia Tourian.*

10 - *Save.*

Tourian





1 - *Salida hacia Crateria.*

2 - *Save*

3 - *Punto de recarga de energía.*

4 - *Jefe final. Rompé el vidrio y tirale con misiles al cerebro.*

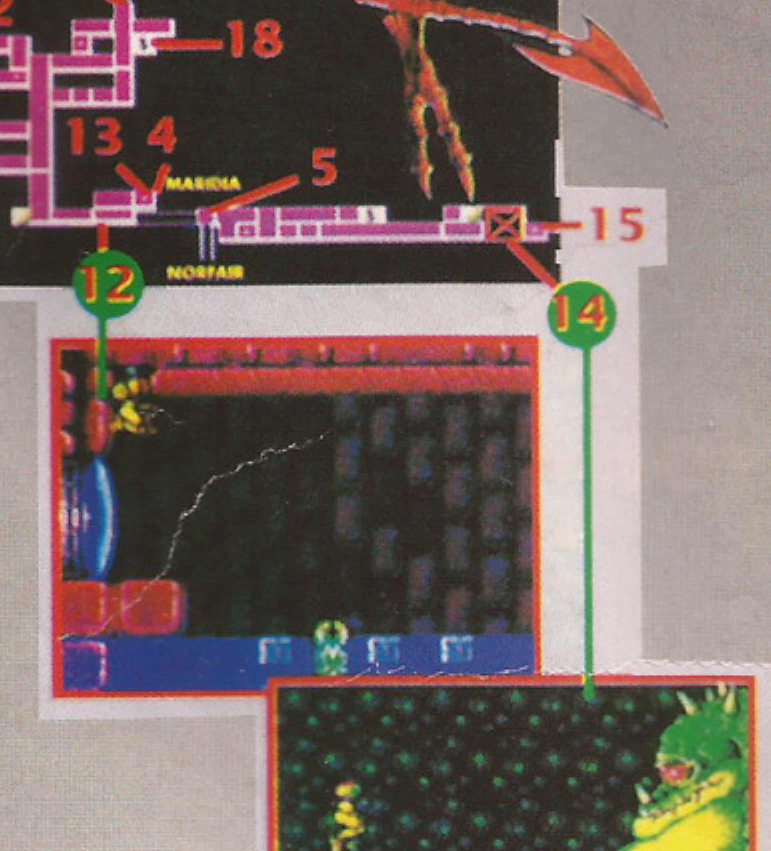


En su segundo ataque, el jefe aparece por entero. Tirá siempre a la cabeza y preparate: ¡el tipo es duro! Pero no te desesperes, porque vas a recibir una ayuda inesperada. El final es todo tuyo.

Brinstar









1, 2 y 3 - *Salidas hacia Crateria.*

4 - *Salida hacia Maridia.*

5 - *Salida hacia Norfair.*

6 - *Map Access.*

7 - *Tanque reserva de energía.*

8 - *Charge Beam.*

9 - *X-Ray Scope.*

10 - *Morphing Ball.*

12 - *Pasaje secreto para conseguir el Spazer.*

13 - *Spazer.*

14 - *Jefe.*

15 - *Varia Suit.*

16, 17 y 18 - *Save 4*



Maridia

1 - *Salida hacia Crateria.*

2 - *Salida hacia Norfair.*

3 - *Map access.*

4 - *Plasma Beam.*

5 - *Space jump.*

6 - *Spring Ball.*

7 - *Jefe.*

8 - *No revientes a esta criatura. Reventá la pared y ella excavará un túnel que te llevará a la Spring Ball.*

9 a 12 - *Save.*





1 y 2 - *Salidas hacia Crateria.*

3 - *Map access.*

4 - *Gravity suit.*

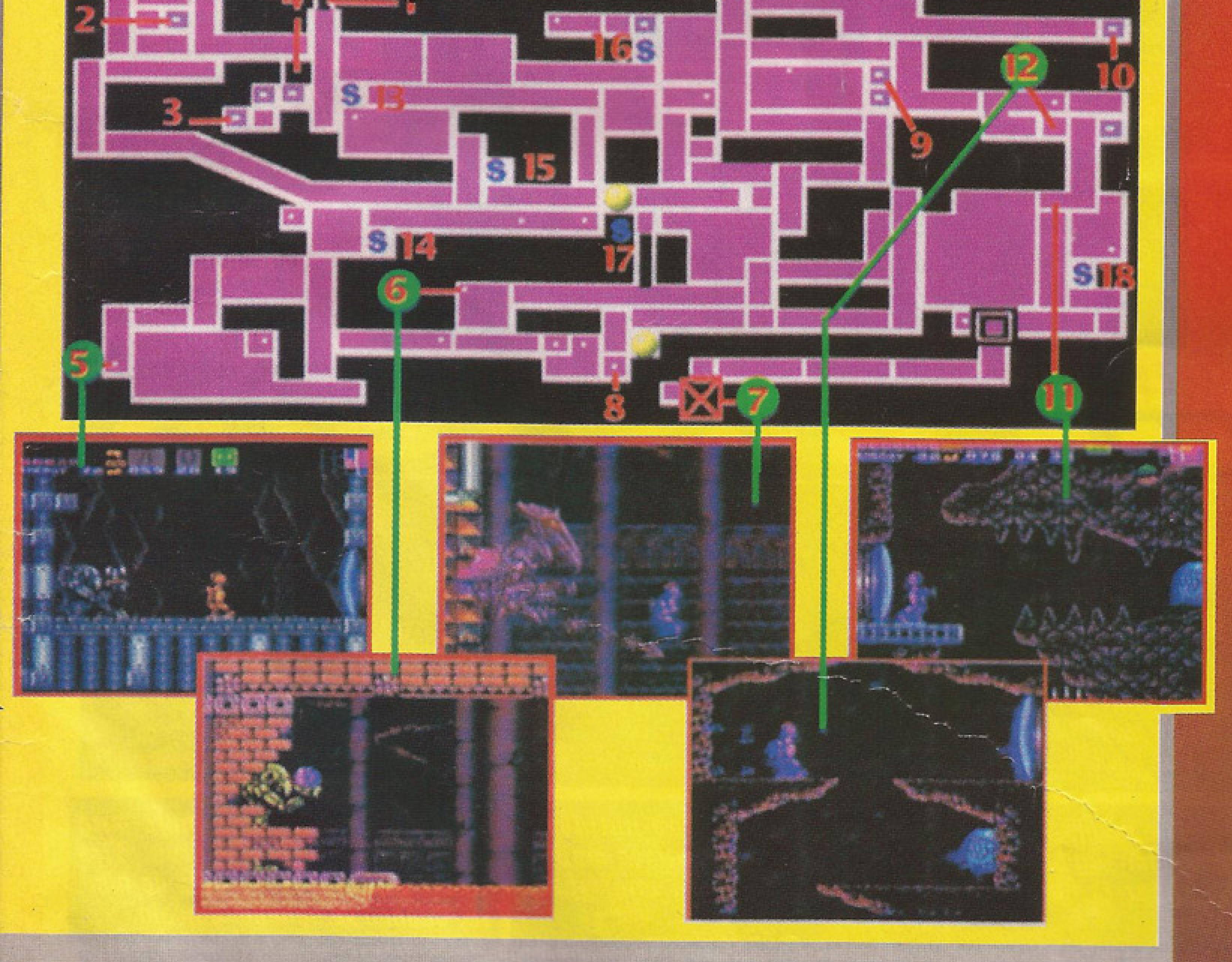
5 - *Subí en la mano de la estatua, volvete Morphing Ball y dejá que el resto salga solo.*

6 - *Tanque reserva de energía*

7 - *Jefe.*

8 - *Save.*





1 - *Salida hacia Brinstar.*

2 - *Ice Beam.*

3 - *Hi-jump boots.*

4 - *Map access.*

5 - *Grappling Beam. Sólo se agarra en los armadillos o en el techo con estos bloquecitos.*

6 - *Entrada secreta para el jefe. Convertite en Morphing ball, subí en la mano de la estatua y la lava baja, revelando el camino.*

7 - *Jefe.*

8 - *Screw attack.*

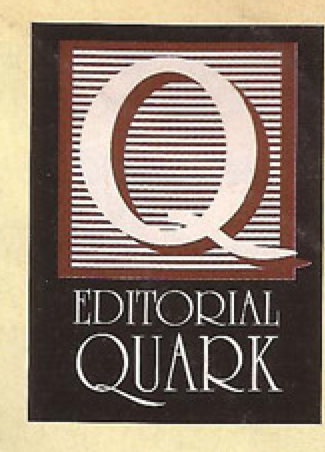
9 - *Wave Beam.*

10 - *Speed Booster.*

11 - *Pasaje secreto.*

12 - *Pasaje secreto.*

13 a 18 - *Save.*



Azcuénaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschin

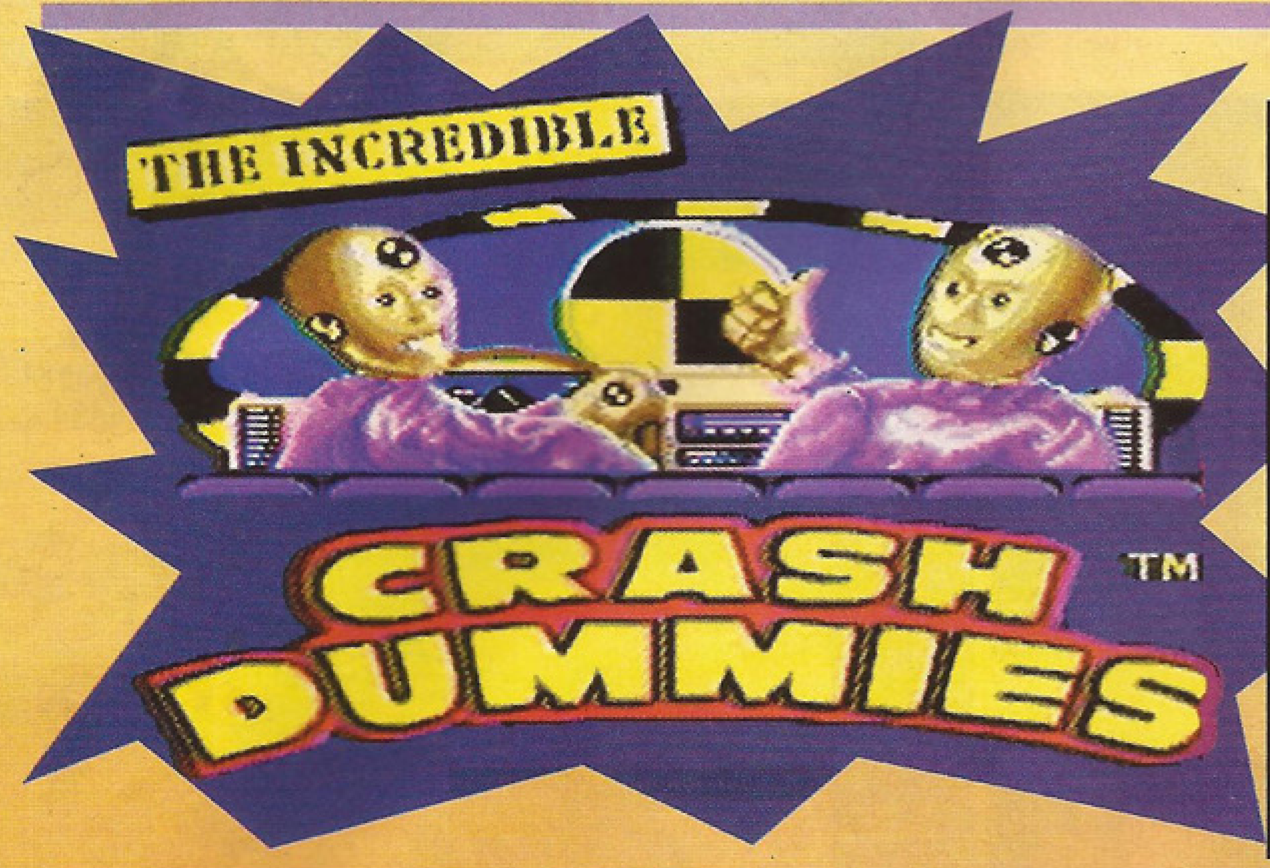
Director Claudio E. Velosc

Distribución
Capita
Distribuidora Cancellaro S.R.L
Virrey del Pino 2639 - Capita
Interio
Distribuidora Bertrán S.A.C
Velez Sarsfield 1950 - Capita
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capita
Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1° - Capita

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**.



Imaginate una pareja loquísima como la de Wayne's World, en el medio de una fábrica. Pues debe ser algo similar a este game. Crash Dummies son dos muñecos de prueba medio chiflados. Vos te convertís en uno de ellos y tenés la misión de ir tras el Dr. Zub, uno de los típicos villanos científicos que domina la técnica de construcción del T9000. El game tiene mucho de Wayne's World. Los escenarios cambian constantemente, los efectos sonoros son cómicos y la dinámica es parecida. Sólo que, en vez de las guitarras y las payasadas de la película, tenemos llaves inglesas y destornilladores.

Lo más copado es que vas perdiendo partes del cuerpo a medida que recibís golpes. Primero perdés un brazo, después una pierna y ... chau, vida mía. Juntá destornilladores para recuperar las partes perdidas. Y divertite con las muecas y torpezas de tu muñeco.

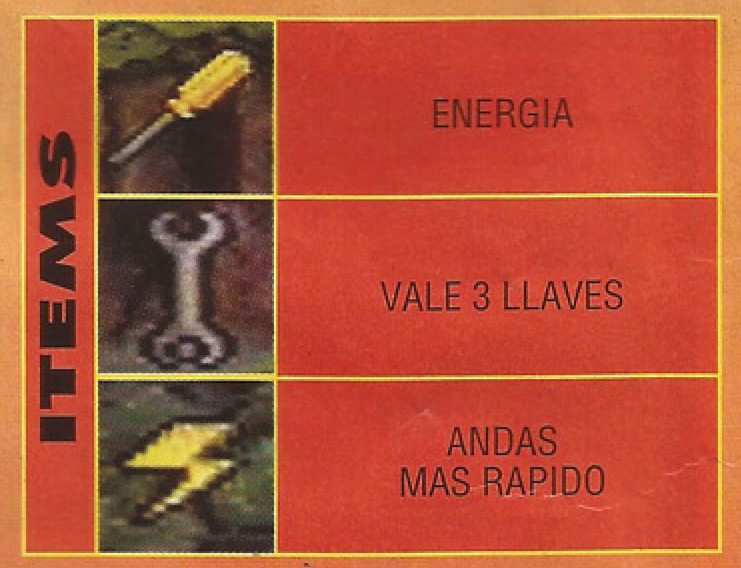
A los Saltos sin Caerse

Tus movimientos varían de acuerdo con las partes del cuerpo que tenés. O sea, tus saltos son mayores con el muñeco entero y menores cuando está sin brazos ni piernas. Da un buen trabajito hasta tomarle la mano, porque los controles no son de los mejores.

Crash Dummies es un game extraño. El aspecto visual está bastante bueno y los efectos sonoros son copados. Las fases son medio larguitas y el desafío es bien aceptable. El problema es que el juego es un poco repetitivo. Vos saltás sobre los enemigos o les tirás destornilladores, andás en globo esquivando peligros y tenés que estar juntando destornilladores todo el tiempo. El game es divertido, pero nos parece que podría ser mejor. Vale la pena probarlo.







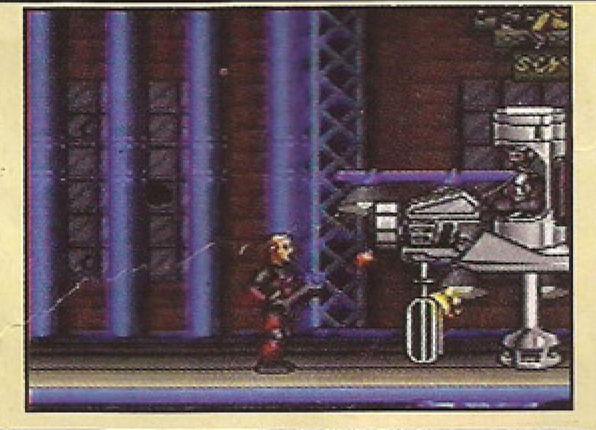
UN GAME MUY LOCO



Al terminar un nivel, hay una fase de bonus. El aspecto varía, pero el esquema es el mismo: saltar los obstáculos sin estrellarse contra ninguno.



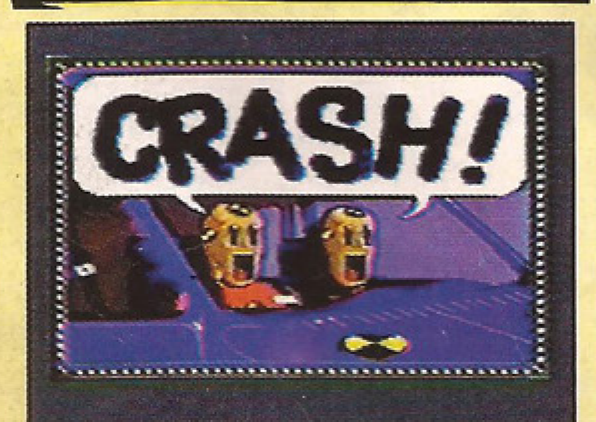
Otras dos fases de bonus. Si querés ganar, andá haciendo pausa seguido para sacar la ubicación de los obstáculos.



El primer jefe es una batidora. Comenzá tirándole la llave inglesa y, enseguida, saltá encima de ella.



Tenés solamente un minuto para acabar con este jefe-grúa. Tirá llaves y escapá de su bola de hierro. Cuando se detiene, atacalo.



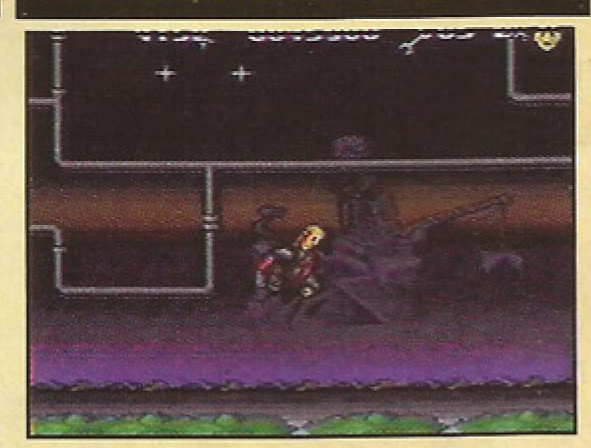
CRASH. Estos tipos son unos verdaderos payasos. Loquísimos.



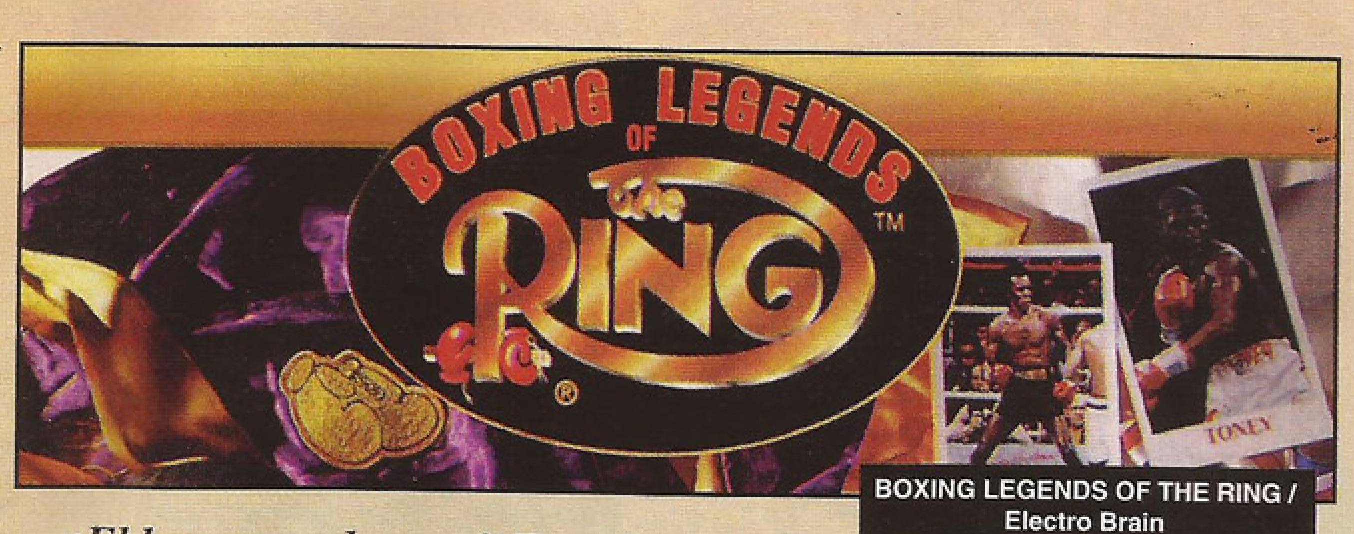
¡Qué zona! Cohetes, bombas y mucho más. Fijate en este tipo que va subido en un cohete. ¡Qué pirado!



El tercer jefe es este avión sonriente, que tira de todo. Esquivá sus bombas y saltá encima suyo.



La estatua del fondo es genial. Lástima que todo el game no tenga tan buena onda.



BOXING LEGENDS OF THE RING / Electro Brain

Deporte	8 Mega	1 ó 2 jugadores

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

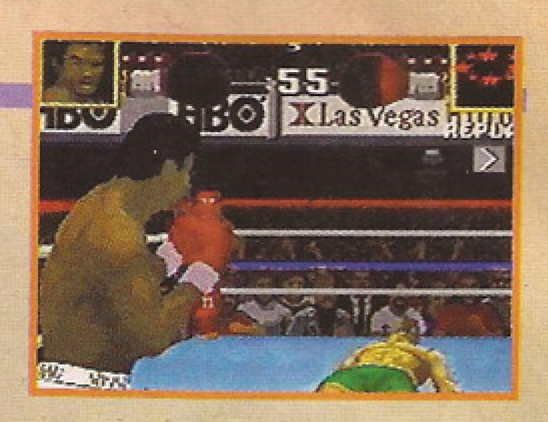
¿El box es un deporte? Esta discusión es más vieja que los guantes acolchados de colores de estos salvajes del cuadrilátero. Si no te interesa este tema y simplemente te gusta una buena peleíta, Electro Brain está presentando otro juego de box. Y de los buenos. Legends of the Ring tiene bastante realismo, respuestas rápidas y hasta un poco de sentido del humor.

El esquema es el famoso cuerpo a cuerpo que ves en las peleas por TV. Para salir bien parado, el truco es alternar golpes en la cintura con puñetazos en la cara y uppercuts expertos. Y tener mucho cuidado con los ataques del adversario, defendiéndose siempre. Gana quien sabe controlar los nervios y el cansancio.

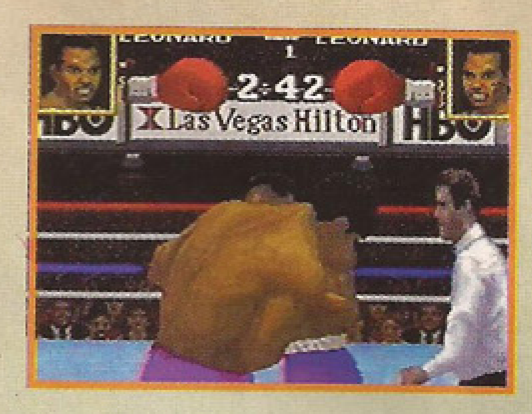
Legends of the Ring tiene varias opciones para que te diviertas. Podés elegir tu tipo favorito de joystick, configurar a tu luchador y hasta optar entre tres perspectivas diferentes del ring. Y para los fanáticos del género, el game va a aparecer también en Mega Drive. Pero el box no tiene mucho espacio para las bromas, no. Lo mejor es entrar al ring y probar tus puños.



Elegí un nombre para tu luchador y distribuí sus habilidades.



Después de un KO, aparece un replay copado. Fijate los detalles del momento culminante.



Cuando las cosas se ponen feas, aparece el árbitro para calmar los ánimos. El tipo es hasta cómico, de tan torpe.



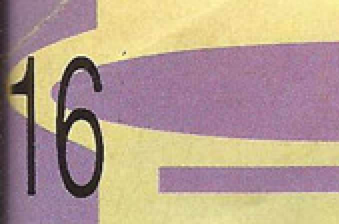
Esta pantalla explica todo. Estudiá bien los golpes antes de enfrentar a un campeón.

GOLPES

Hay 4 botones básicos en el game. Puñetazo con mano izquierda y con mano derecha, defensa y esquive. Fijate en los principales golpes.

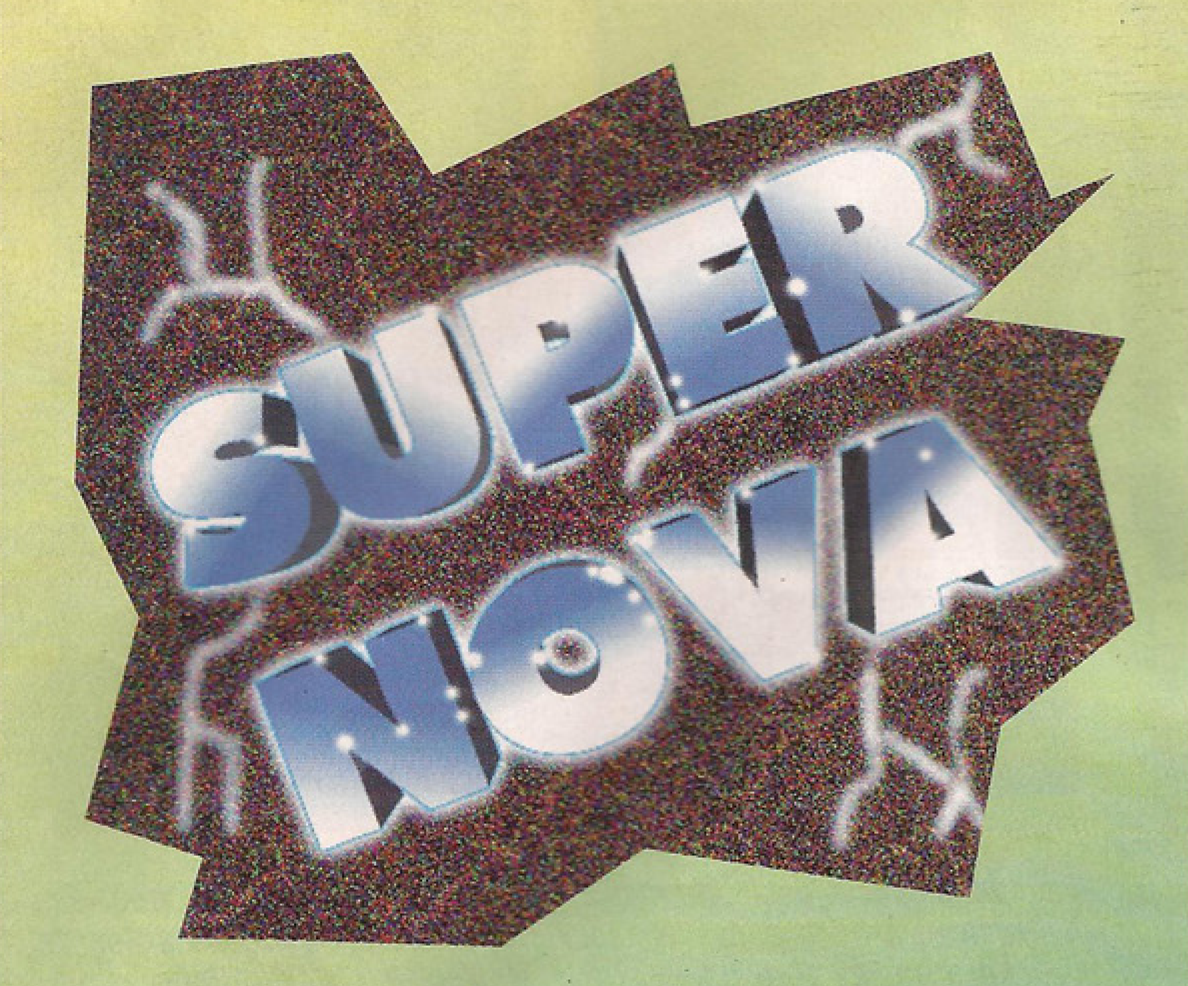
Puñetazo	Jab
Puñetazo + ↑	Gancho en la cabeza
Puñetazo + ← ó →	Gancho en la cintura
Puñetazo + ↑	Gancho/uppercut

LOS GOLPES FUNCIONAN TANTO COMO PUÑETAZO IZQUIERDO COMO CON PUÑETAZO DERECHO. SOLO CAMBIA EL LADO DEL ATAQUE.



SUPER NOVA/Taito

Acción	8 Mega	1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



¿Qué te parece mandarte un juego espacial para variar? A veces es buena idea dar un descanso a los games de lucha, llenos de comandos que crían callos en los dedos. Y Super Nova es una excelente opción. Si conocés algo de games de naves, basta saber que es una continuación de la Saga Darius, un clásico de Taito. Super Nova salió en el Japón con el nombre de Darius Force y es un jueguito copado, aunque no sea ningún Axelay.

La aventura es archiconocida: vos comandás una espacionave que tiene que destruir todo lo que se le aparece por delante, enfrentando varias fases y jefes. Y siempre juntando ítems que aumentan el poder de tus tiros. Da para jugar de a dos, como en Darius Twin y el desafío es bestial. Los gráficos no son diez puntos, pero llegan a recordar a Thunder Force 3 y no están nada mal. Bien, si te gustan los juegos de naves, ¡dale con todo que nosotros te garantizamos la diversión!

Pantallita Genial

Antes de comenzar el game, elegí una de las tres espacionaves. Todas tienen ocho niveles de tiros: basta juntar los ítems en el camino.



Lo bueno de esta pantalla es que podés visualizar todas las variaciones de tiros.

ITEMS



Aumenta el poder de tus tiros.



Da un escudo protector para tu espacionave.



Vale una vida extra.

COMANDOS

B	bomba
Y	tiro

SON TRES NIVELES DE DIFICULTAD: EASY, NORMAL Y HARD

LAS ZONAS DEL ALFABETO

Super Nova tiene quince zonas en orden alfabético, de la A hasta la O. Y la dificultad es creciente.



Jefe de la Zona A - Comenzá tirandole a los brazos, destruí las bolas que salen de su barriga y, al final, disparale al punto azul.



El game siempre da dos fases juntas para que vos elijas. Sugerencia: elegí la primera letra, que siempre es la más fácil.



Acumulá un montón de bolas rojas sin morir y el siguiente ítem te dará este copadísimo haz de luz que revienta cualquier cosa.



Tenés que destruir hileras y más hileras de naves. ¡Meteles tiros sin parar!



Jefe de la Zona B - ¡Es un pulpo gigantesco! Acertale a la cabeza, pero tené cuidado con los tentáculos y con las bolas verdes: se triplican al ser alcanzadas.



El subjefe de la Zona A es un grandísimo tacaño: además de ser difícil de derrotar, no da ningún ítem al final.



En la Zona C quedate tranquilo: ¡no estás borracho! La que gira es la pantalla y tu trayectoria cambia todo el tiempo. ¡Cuidado!



Tirá a los meteoritos que brillan, porque esconden buenos ítems.



Esta enorme bola azul destruye todo en la pantalla. ¡Basta acertarle!

SUPER NES



BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE / Sunsoft

Aventura	12 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COMANDOS

A	Usar ítem
B	Saltar
X	Patear
Y	Tira torta
L y R	Selecciona ítem
Y + X	Giro
B + Y	Trastazo

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Bugs, el conejo más piola del planeta, llegó a los videogames para armar más confusión. Después de atormentar a los enemigos durante más de 50 años en los dibujitos animados, ni el mismo dibujante de Warner lo aguanta: el artista decidió jorobar a Bugs dibujando escenarios re-difíciles y llenos de enemigos (como el cazador Elmer, el demonio Taz-Mania, Silvestre y el loco Lucas). Si Bugs completa las diez fases del juego, podrá descubrir quién es el malvado dibujante. ¡Pero, para eso, va a necesitar tu ayuda!

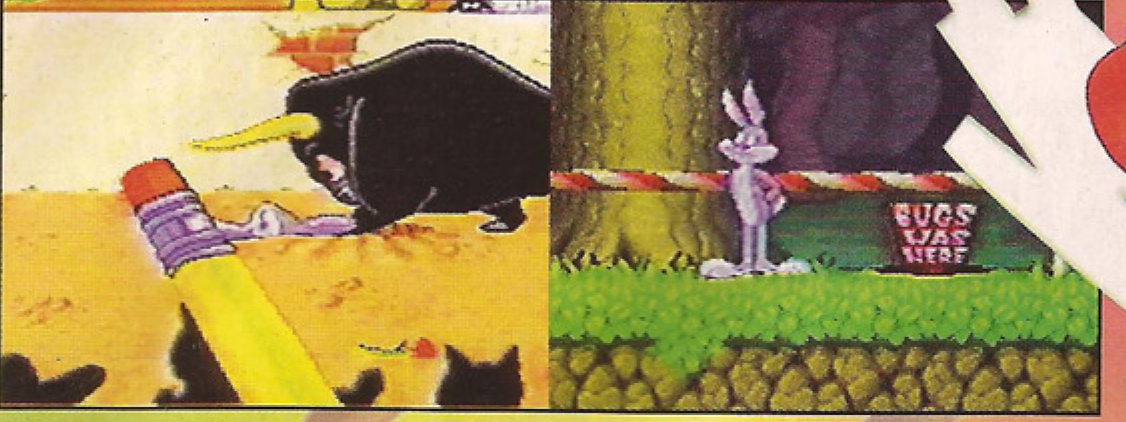
Mucho Humor

Casi toda la pandilla de Warner aparece en Bugs Bunny in Rabbit Rampage, un cartucho con gráficos copados y sonido de primera. El juego tiene partes muy difíciles, hasta cansadoras: los enemigos consiguen resistir un buen rato a toneladas de tortas en la cara, docenas de patadas en el trasero y otras maldades del conejo. Pero el buen humor del cartucho compensa la paciencia exigida. Bugs se burla del enemigo cuando lo revienta y vive mil otras situaciones graciosas de los dibujos animados.

¡ARMAS DELIRANTES!

¿Quién podría imaginarse que un pavo-bomba sirve para reventarle la barriga al monstruo Taz-Mania? ¿O que un tanque en miniatura es perfecto para terminar con robots malvados? ¡Sólo Bugs podría tener esa imaginación e inteligencia! En el game, usa tomates, tortas, tanques, bombas, potes de gelatina y dinamita para detonar de todo! Mantené los ojos bien abiertos para encontrar estos ítems.

¡BUGS YA FUE!



¡El juego es como un gran dibujito! Si cometés muchos errores, ZAASSH!!!... el dibujante pasa la goma y adiós Bugs. Vos volvés al punto en que usaste el ítem que marca pantallas (una flecha) por última vez.

BUGS TIENE QUE JUNTAR TODAS LAS ZANAHORIAS QUE PUEDA PARA RESTAURAR EL MARCADOR DE ENERGIA

¿QUE HAY DE NUEVO, VIEJO?

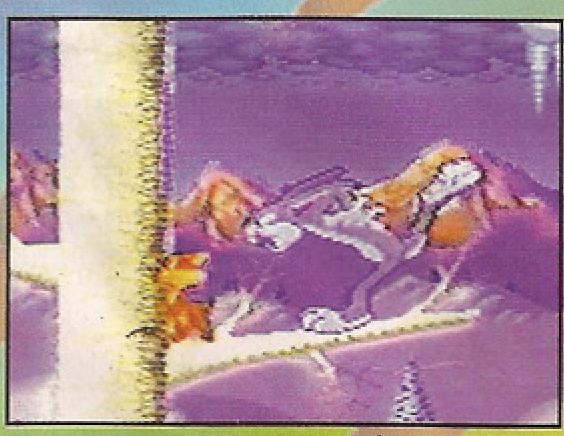
Bugs enfrenta antiguos enemigos y algunos canallas nuevos. Las fases son cómicas y tienen numeraciones re-locas.

1.1

Bugs quiere dar un paseo por la nieve pero encuentra al cazador Elmer y su perro en el camino. Reventá a los villanos y usá las madrigueras para esconderte y juntar ítems.



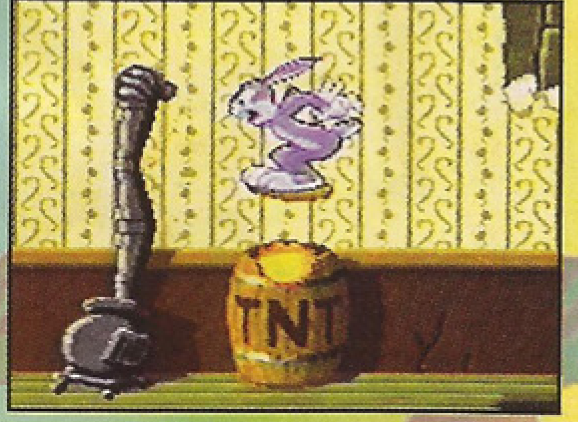
Juntá los huesos para detonar al perro de caza. No dejes que el can se quede apuntando a Bugs si no querés recibir un tiro.



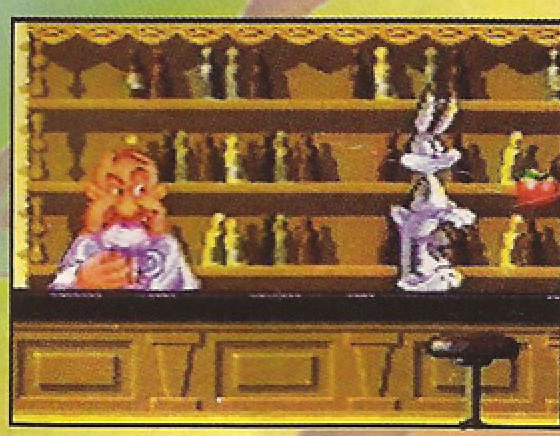
Liquidá a las ardillas que arrojan castañas. Crean problemas cuando combatís contra enemigos fuertes.

2.1

En el salón del Viejo Oeste, Bugs tiene que enfrentar a pistoleros, un barman enfurecido e indios locos. Cuidado con las botellas que le caen en la cabeza cuando sube a los estantes.



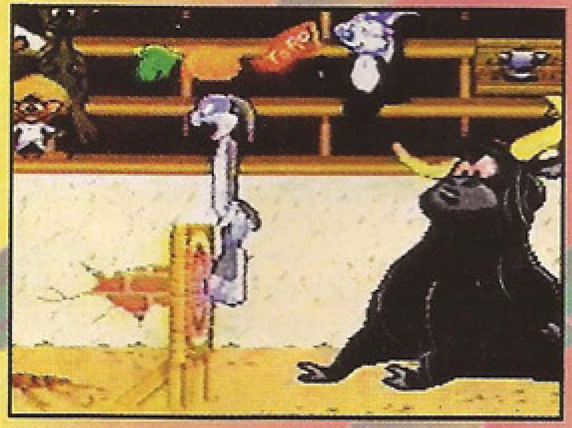
En lo alto del salón hay varios ítems valiosos. Usá los barriles de TNT para subir cuando no te da para saltar.



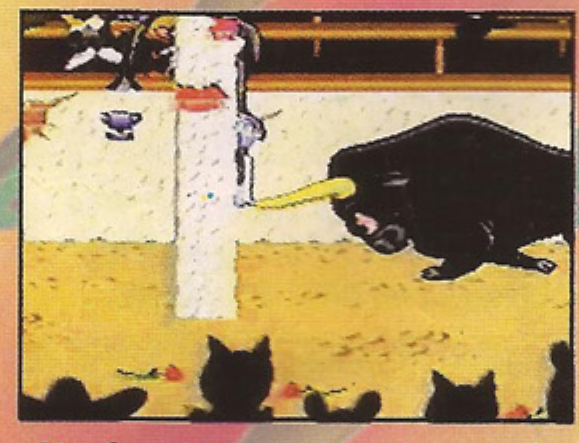
El barman intenta acertarte haciendo que el vaso se escurra por el mostrador cuando escapás de otros enemigos.

400

Aquí Bugs tiene que convertirse en torero. Y todo el público de Warner está aplaudiendo en el fondo. Jorobá al toro haciéndolo golpearse con fuerza contra los carteles y paredes del ruedo. ¡Olé!



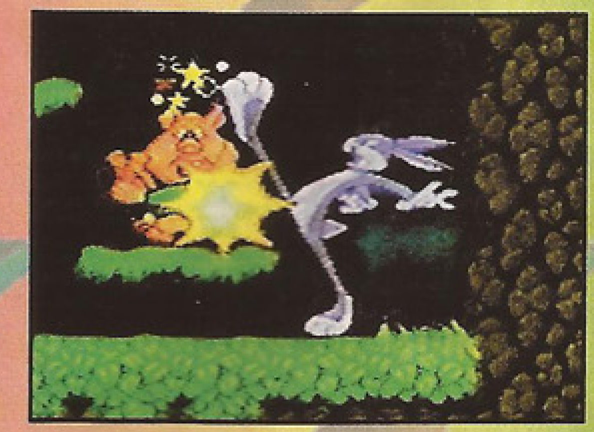
Quedate delante del cartel de madera y saltá cuando el toro esté cerca. Hacé esto hasta el final de la fase, yendo hacia la izquierda.



Atraé al toro hasta esta pared y, después de quebrarla, entrá y empujá la palanca.

1.3

En el mundo de las historietas, todo el mundo quiere agarrar a Bugs. Nadie es buenito. Ni los tres chanchitos se salvan. ¡Los malditos le tiran piedras a Bugs sin motivo!



Los chanchitos no son nada amistosos. Reventalos con patadas y rogá que, la próxima vez, el Lobo Malo se los coma.

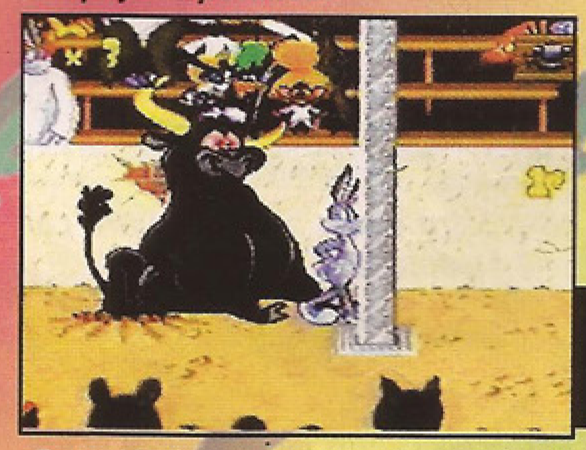


Poné el tapón en el suelo para que el Lobo Malo aspire. ¡Cuando tenga que soplar, el mismo le cerrará la boca!

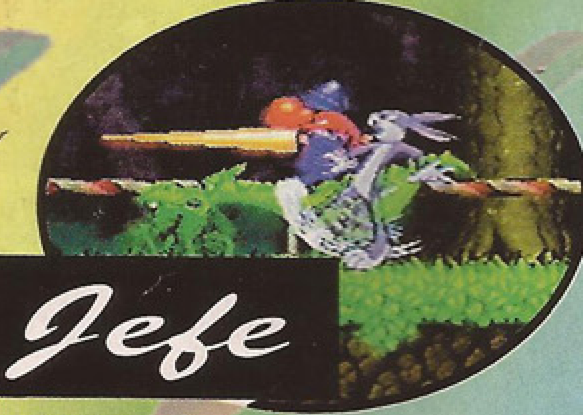


Subí al árbol y reventá a las ardillas antes de enfrentar a Elmer. ¡Derrotá al cazador con colazos en su cabeza!

Lo que Bad Bill McGill tiene de tamaño le falta en inteligencia. ¡Saltale en la cabeza varias veces para reventarlo!



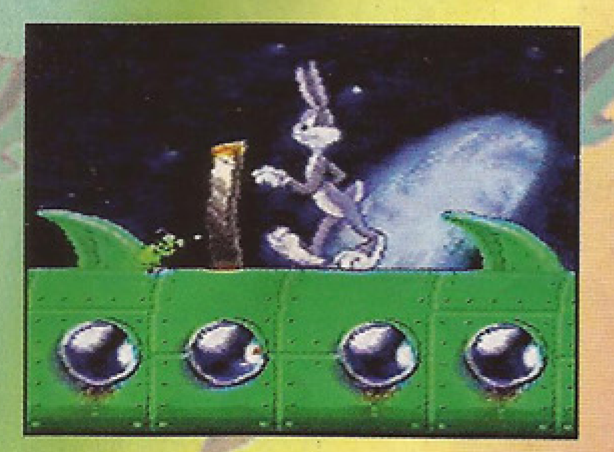
Reventá al toro de una vez atrayéndolo hasta la pared de metal. ¡No hay cuerno que aguante!¡Qué bicho re-bobo!



Para detonar a Yosemite Sam, esperá hasta que la tapa de su casco caiga y pateale la nariz.

2001

Aquí Bugs tiene que saltar de nave en nave. ¡Si se cae, alpiste, fuiste! Los marcianos verdes tienen un tiro encogedor. ¡Cuidado! La fase no tiene jefe, pero podés perderte fácilmente si no seguís las flechas.



Usá el espejo para hacer que el tiro de los marcianos los encoja a ellos. !Ahí, saltales encima para reventarlos!

Los asteroides aguantan a Bugs durante pocos segundos. Saltá en las plataformas detrás de los ítems.

Este teletransportador está fuera de servicio. Andá hasta el otro, más abajo, donde hay una vida.

91

El demonio Taz adora a los conejos pero come cualquier cosa que se le ponga por delante: incluso, dinamitas decoradas como un pavo y árboles petrificados. Hace que coma lo que no quiera.



Subite sobre el periquito. Saltá con cuidado sobre otro periquito cuando éste se canse.



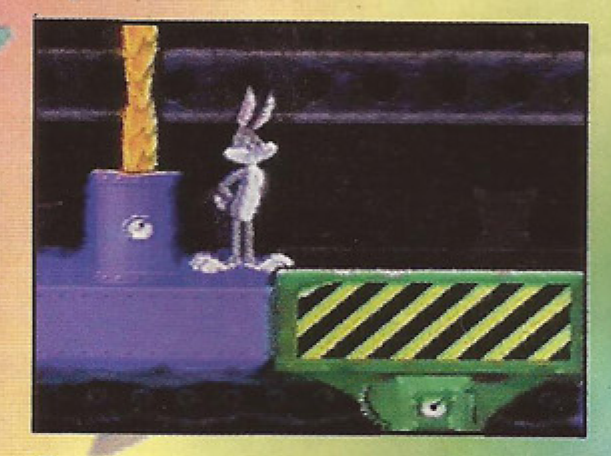
Usá el hambre de Taz para abrirte camino a través del tronco de árbol. Usá el pavo-bomba para demorarlo.



Tazmania no da cuenta de árboles petrificados. Al final, su mujer lo ataca con un palo de amasar.

$\sqrt[3]{X} \div (Y/c - z^{10})$

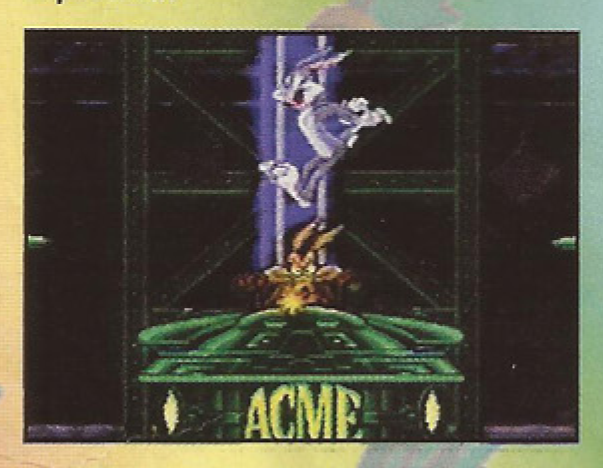
Bugs tiene que enfrentar a los robots y al coyote Wile, que creó inventos malignos. Si pisa en el lugar equivocado, el conejo puede explotar.



En esta plataforma rayada hay una abertura para una máquina que transforma a Bugs en un paquete.



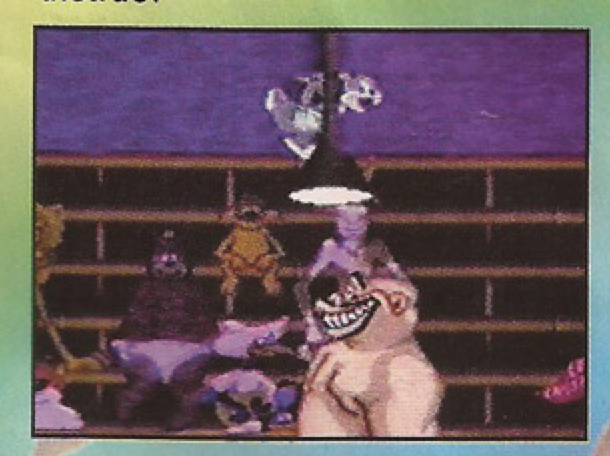
¡Dale un tanque de juguete al robot tonto! Se va a reír ... y después explotará.



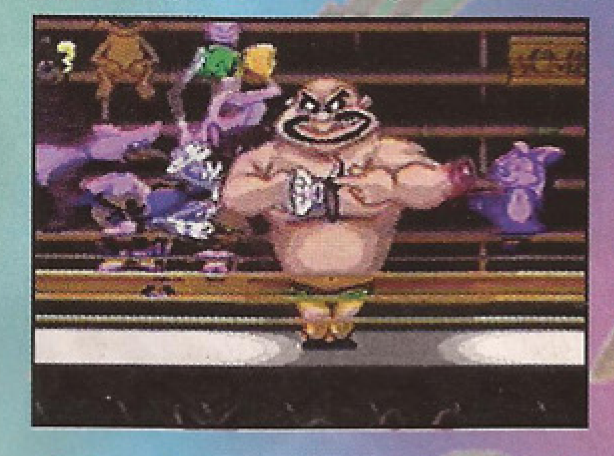
Pateá las llaves a la derecha e izquierda del andamio para que la cabina del coyote se caiga y puedas reventarlo.

42.759%

Bugs tiene ahora que luchar contra este mastodonte campeón de lucha libre. ¡El luchador Crusher se hace una fiesta cuando Bugs se distrae!



Golpeá en las cuerdas del ring y volvé dando giros. Crusher no entenderá nada y dejará pasar a Bugs.



Si Bugs hace pavadas, Crusher "da cuerda" a las orejas del conejo, y lo suelta como un avioncito.

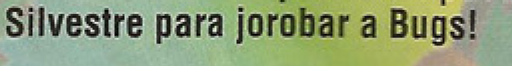


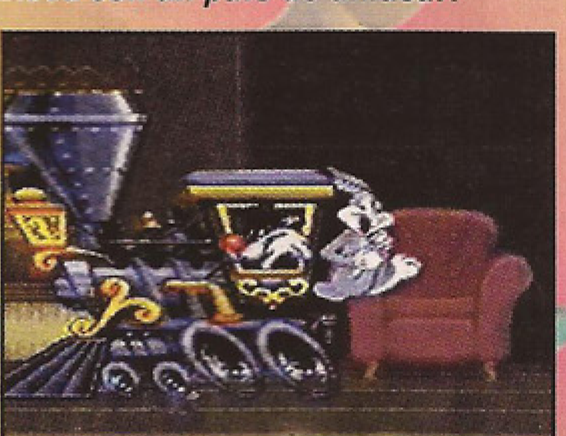
Cuando Crusher pone cara de bobo ...¡mandate una buena patada para debilitarlo!

13



Esta es la fase del azar, como indica su número. ¡Hay muchos gatos negros, burros y cofres que caen del techo por todas partes! ¡Hasta aparece Silvestre para jorobar a Bugs!





¡Silvestre viene a atropellarte con una locomotora! ¡Qué canalla!



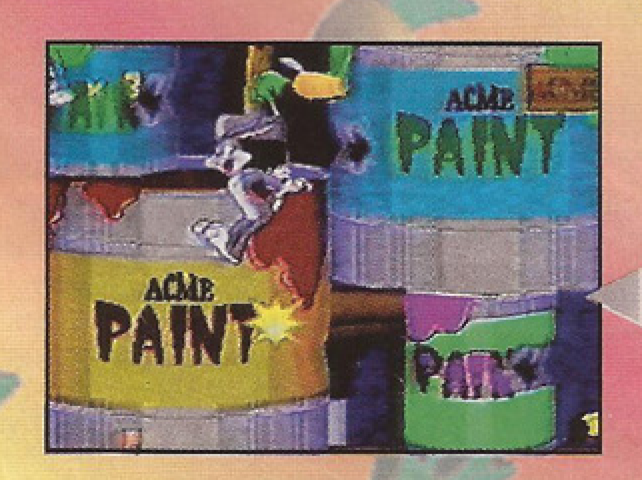


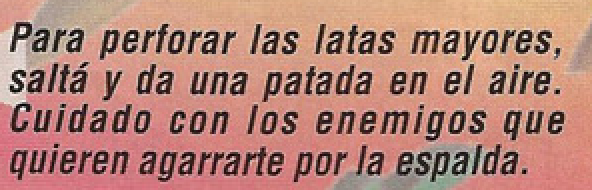
Los gatos negros no te sueltan el pie. Saltá en los sofás para subir alto y juntar ítems o entrar en otras salas.

ANIMATOR

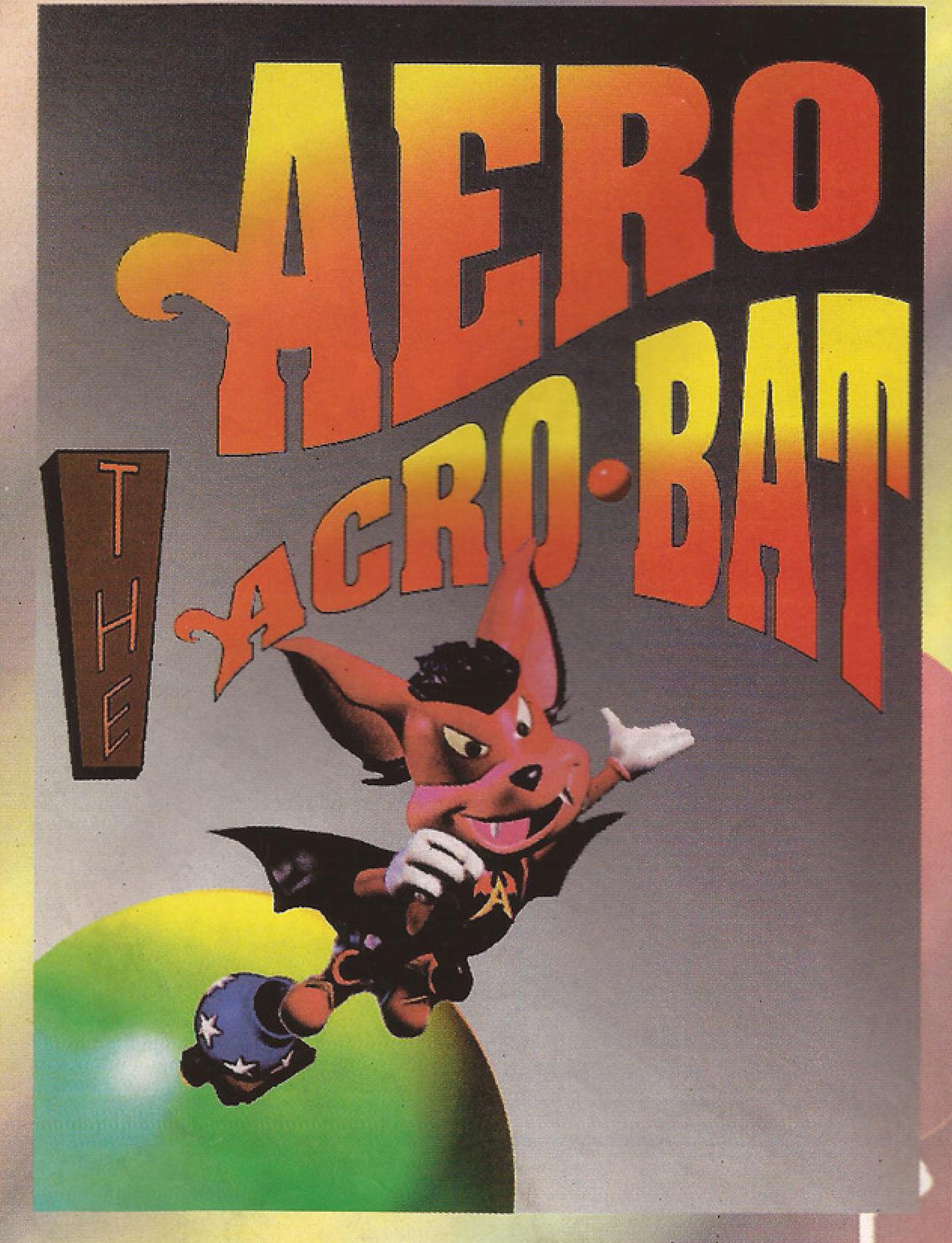
El Pato Lucas aparece en tres formas: Superpato, Robin Hood y vaquero. Pateá latas y tubos de pintura. ¡Al final, vas a descubrir quién es el dibujante maldito!

En la subida, todos los enemigos atacan al mismo tiempo. Tené cuidado con el bastón de Robin, que gira como una hélice.





Para perforar las latas mayores, saltá y da una patada en el aire. Cuidado con los enemigos que quieren agarrarte por la espalda.



Si te gustan los games de aventuras no podés dejar de echar un vistazo a este Aero The Acro-Bat. Sunsoft, que presentó el juego, intentó crear un personaje sólo suyo, tipo Sonic, de Sega, o el Bubsy, de Accolade, y el resultado está aquí. Los gráficos quedaron muy copados y el desafío es una masa. Pero el game llega a cansar, porque las fases son muy largas, la acción se repite demasiado y no hay passwords para darte una mano. Resultado: la diversión resulta seriamente comprometida.

Un Circo Amenazado

Aero es un murcielaguito acróbata que es la gran atracción del circo donde vive. Y todo iba bien hasta que Edgar Ektor, un mal empresario, decidió sabotear todo para terminar con la audiencia y ganar más dinero con sus propias atracciones. La misión de Aero es terminar con los sabotajes en el circo y salir en busca del villano, que ya controla un parque de diversiones y está destruyendo una selva.

Versiones Iguales

Las versiones para Mega y SNES saldrán juntitas y son prácticamente iguales. Cambian la música y las fases de bonus. Las tres fases (Circo, Parque de Diversiones y Selva) son largas y cada una tiene cinco etapas, con un jefe en la última. En todas corrés contra el reloj. Para enfrentar todo esto, tu murcielaguito sólo salta y da vuelitos. El resto queda por cuenta de ítems que debe juntar en el camino: invencibilidad temporaria, saltos dobles, tiros y otras cositas. En este artículo damos las etapas de la primera fase, con detalles, pues el desafío es grande y el game, difícil. En el futuro, posiblemente seguirá más. Depende de que les guste a los lectores.

AERO - THE ACROBAT/ Sunsoft

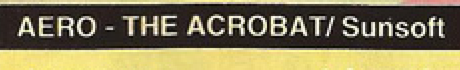






GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

COMANDOS

SNES

B - Salto

B 2 veces - Torpedo

X - Mirar alrededores de la pantalla/bajar escaleras rápidamente/planear desde lo alto

Y - Tirar

MEGA

A - Tirar

B - Saltar

B 2 veces - Torpedo

C - Mirar alrededores/bajar escaleras/planear

AVENTURAS DE AERO

FASE 1-1

Tenés que encontrar y reventar siete plataformas de estrellas. Pasá por argollas y ganá más puntos.



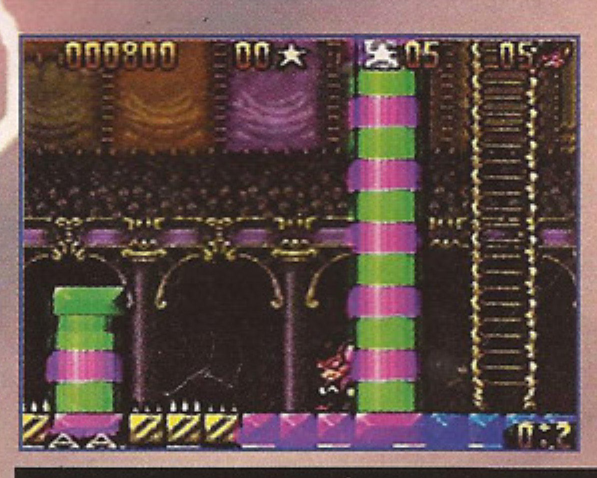
Para destruir estas plataformas, basta saltar tres veces sobre ellas.



Tomá impulso en las camas elásticas y juntá las estrellitas.



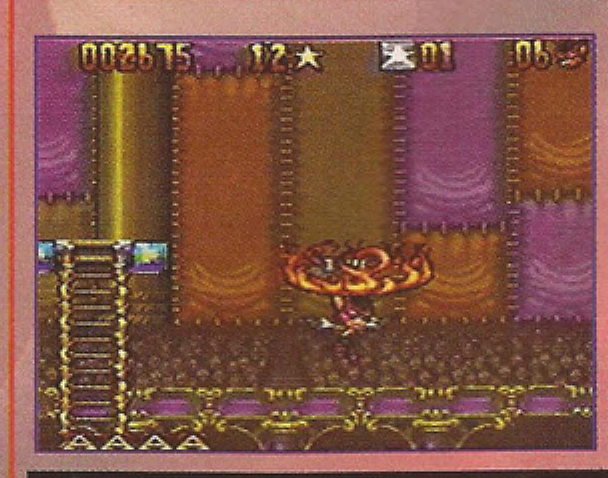
Tomá el ítem volador y estas ocho estrellas que te están esperando.



Saltá por detrás de esta columna, andá hacia la izquierda y juntá muchos ítems.



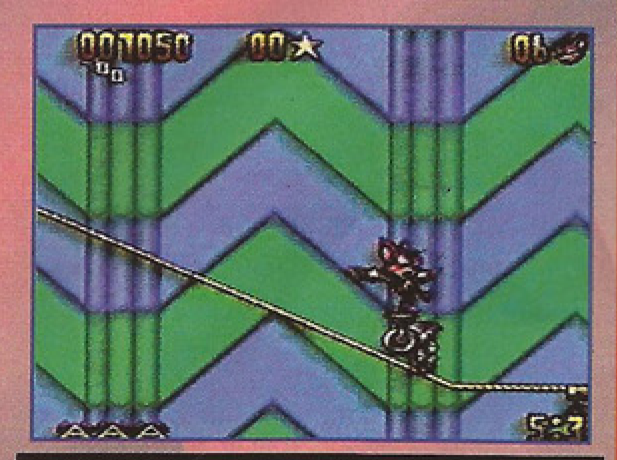
Para usar el cañón, subí en él, accioná ↓ y apretá B cuando la argollita del marcador esté bien arriba.



Al atravesar los anillos de fuego no los toques, si no, fuiste.

FASE 1-2

Aquí, tenés que encontrar la llave de la jaula donde hay una murcielaguita presa.



Da un paseo en monociclo y reventá todos los payasitos molestos.



En este lugar, tomá el ítem que da derecho a la fase de bonus.



Usá el cañón para llegar aquí y tomar la llave de la jaula y una vida extra. Cuidado con las espinas, ¿OK?



En el tercer globo de esta secuencia subí y tomá dos vidas extras y un reloj.

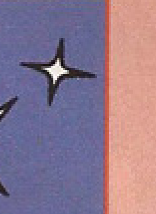


Hay un agujero secreto cerca de este cañón. Bajá y tomá tres ítems de energía y un reloj.

ITEMS



Vale fase de bonus.



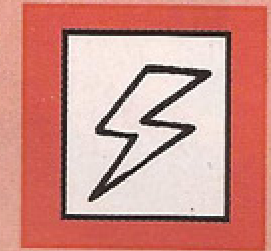
Invencibilidad temporaria.



Vale un punto de energía.



Hace volar a Aero temporariamente.



Dar saltos doble en el aire.



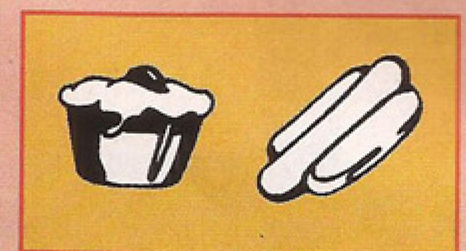
Agrega un minuto más en tu tiempo.



Es la munición de tus tiros.



Vale una vida extra.



Valen puntos extras.

FASE 1-3

Esta es la estapa más aburrida. El truco es reventar plataformas.



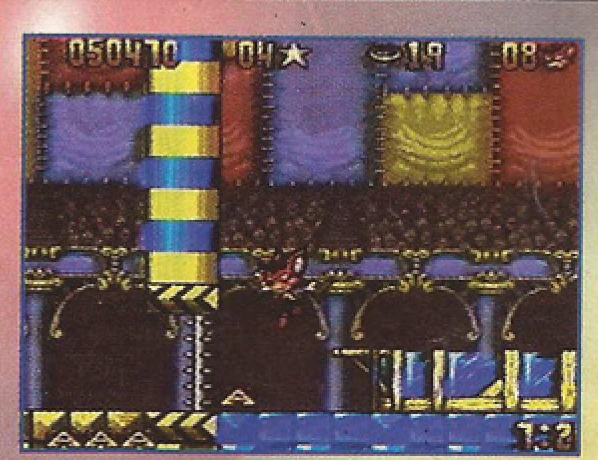
Saltá del trampolín a la piscina. Si caés fuera perdés una vida.

Subite a este péndulo, pero tené cuidado de no caerte.

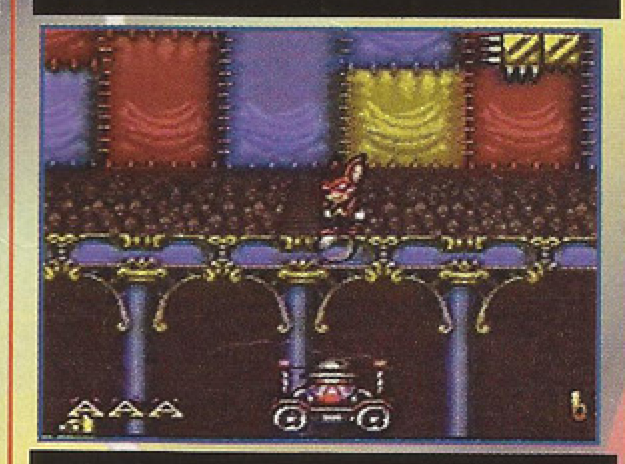
Encontrá aquí esta estrellita que da invencibilidad temporaria.

FASE 1-4

Necesitás encontrar y pasar por dentro de veinticuatro anillos.



Mirá esa vida extra esperándote bien abajo de la piscina mayor.



Subite a las burbujas producidas por esta máquina.



Para dar saltos cada vez más altos en esa catapulta, quedate cambiando de lado.

FASE DE BONUS

En la versión para SNES quedó muy linda. La de Mega es medio pobrecita.



En la fase de bonus del SNES, vos caés desde gran altura, teniendo que pasar dentro de las argollas y caer en el foso de agua.



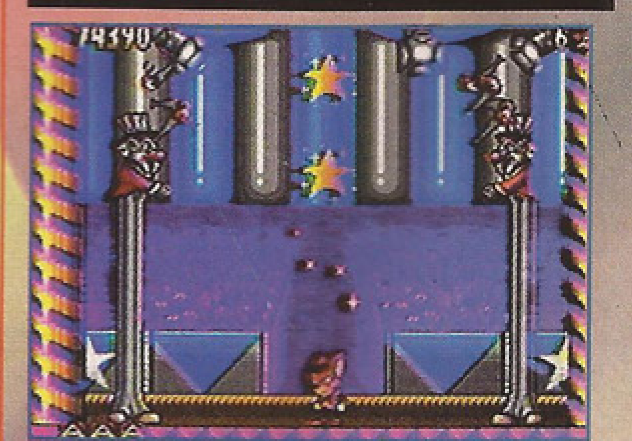
En Mega, aparece un largo precipicio: arrojate, tratá de juntar el mayor número de ítems y caé en la pileta.

FASE 1-5

La dificultad aumentó. Tenés que encontrar y accionar cuatro palancas. ¡Mucho trabajo!



Encontrá una palanca esperándote encima de este corredor vertical. Usá el cañón.



Atacá primero a las piernas para encoger a los payasos. Después quedate detrás de cada uno dando saltos. ¡Chau!

ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

TOP TEN

WINNER DE JUNIO
*DIEGO TOBARES
S. LUGARES - BUENOS AIRES

SUPER NES
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Aladdin
4º Los Campeones
5º Super Formation
6º Super Mario 2
7º Mega Man X
8º Batman Returns
9º FIFA
10º Terminator

WINNER DE JUNIO
*GABRIEL GRANDA
QUILMES - BUENOS AIRES

MASTER
1º Alien 3
2º Master of Kombat
3º Asterix
4º Sonic 2
5º Terminator 2
6º Golden Axe
7º Castle of Illusion
8º Shadow Dancer
9º Sonic
10º Tazmania

EL PROXIMO TOP TEN SE REALIZARA CON LOS VOTOS RECIBIDOS HASTA EL 9 DEL CORRIENTE MES. A LOS QUE LLAMEN CON POSTERIORIDAD SE LES COMPUTARA EL VOTO PARA EL SIGUIENTE TOP TEN.

MEGA
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Sonic 2
4º Street of Rage
5º FIFA
6º Eternal Champions
7º Art of Fighting
8º Sonic 3
9º Golden Axe
10º Aladdin

WINNER DE JUNIO
*WALTER A. ROSO
I. CASANOVA - BUENOS AIRES

WINNER DE JUNIO
*CARLOS ULLUA
CASTELAR - BUENOS AIRES

NINTENDO
1º Star Wars
2º Battletoads
3º Los Campeones
4º Los Picapiedras
5º Batman Returns
6º Addams Family
7º Mega Man 5
8º Prince of Persia
9º Tortugas Ninja
10º The Return of Joker

Concursá por una remera Action Games obsequio de Editorial Quark

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES
JUNTO A LOS MEJORES

WINNER DE JUNIO
*ARIEL C. PORATTI
LA PLATA - BUENOS AIRES

PC
1º Mortal Kombat
2º Maniac Mansion
3º Indiana Jones 4
4º Monkey Island 2
5º Terminator 2
6º Maniac Mansion 2
7º Prince of Persia
8º Carmen San Diego
9º Mortal Kombat 2
10º GP Unlimited

WINNER DE JUNIO
*JUAN GATE
I. CASANOVA - BUENOS AIRES

FAMILY
1º Los Campeones 2
2º Super Mario 3
3º Mortal Kombat
4º Street Fighter 3
5º Goal 2
6º Mega Man X
7º Los Picapiedras
8º Street Fighter 2
9º Correcaminos
10º Fatal Fury 2

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

GAME BOY
1º Mortal Kombat
2º Pit Fighter
3º Tortugas Ninja
4º Batman
5º Terminator
6º Mega Man 2
7º Battletoads
8º Los Simpson
9º Super Mario Land
10º Tiny Toon

WINNER DE JUNIO
*PABLO ALIAGA
B. VISTA - BUENOS AIRES

WINNER DE JUNIO
*PABLO GONZALEZ
25 de Mayo - BUENOS AIRES

GAME GEAR
1º Mortal Kombat
2º NBA Jam
3º Sonic 2
4º Shinobi 2
5º Chakan
6º Out Run
7º Sonic 3
8º Alien 3
9º Prince of Persia
10º Spiderman

DE 17 a 18hs AL 951-6239

EQUINOX / Sony Imagesoft			
Aventura	8 Mega		1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

COMANDOS

X	MAGIA
B	SALTO
Y	ARMA

EQUINOX

¿Qué te parece un juego inteligente para descansar de tanta violencia explícita y artes marciales raras? Si no aguantás más de Dragon Punchs, magias y tiros esquizofrénicos, Equinox ha llegado en el momento justo. El game mezcla acción, aventura, razonamiento, estrategia y un poco de RPG. Todo con unos gráficos alucinantes y una banda sonora de primerísimo nivel. No era para menos: el juego fue producido por la todopoderosa Sony Imagesoft, división de Sony Records, la mayor grabadora del mundo.

El reino de Galadonia pasó por momentos de tensión y miedo. Sólo la muerte de Melkior, liquidado por el mago Shadak, consiguió devolver la paz al reino. Pero las cosas han empezado a ponerse feas de nuevo. Tu papá fue raptado. Vos sos Glendaal, un mago principiante. Para salvar a tu viejo, tenés que crecer mucho además de aprenderte los trucos del milenario arte de los magos. Solamente después del aprendizaje vas a poder rescatar a tu querido padre de las manos sucias y perversas de la bruja.

EL GAME DE LOS COLORES

Todo en Equinox está identificado por un código de colores. La fuerza de los fantasmas que vos enfrentás, por ejemplo. Son, del más débil al más fuerte, verdes, azules, rojos y blancos.



Las puertas y las llaves también son de colores. Una puerta azul sólo puede abrirse con una llave azul. Y así todo.

Sofisticación Técnica

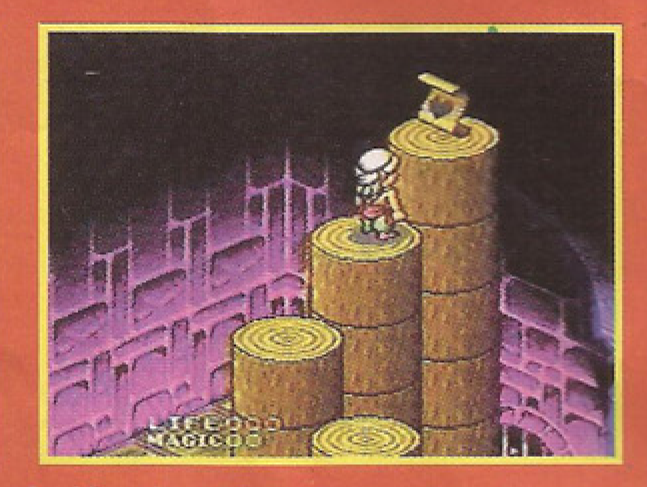
Esta historia es muy bonita y sentimental, pero no es lo que importa. El gran atractivo de Equinox es la sofisticación técnica. Fijate: visión 3D, sonido stereo orquestado, rotación total de la pantalla y otros efectos re-buenos. Para tener acceso a este mundo maravilloso, el truco es explorar mucho. No dejes de espiar en todos los rincones. Hay magias y armas escondidas en lugares inusitados. ¡Y eso sin hablar de los pasajes secretos!

¿Satisfecho? Algunos bloques que aparecen en la pantalla pueden ser desplazados. Sólo hay un modo de descubrir cuáles son: empujándolos uno por uno. Ah, si tocás nada más cualquier enemigo, chau, vida mía. OK, se pueden salvar 4 juegos diferentes en el cartucho. Y el Continue es infinito, pero varía de acuerdo a tu rendimiento. Ya te estarás dando cuenta de que Equinox es un desafío copadísimo. Recomendado para los que gustan de quedarse horas y más horas explorando laberintos sin fin...

CACERIA DE TOKENS



Necesitás 12 de estas esferas azules, los tokens, para acabar cada fase. Terminá con los fantasmas y otros enemigos y ganá los tokens.



Andá coleccionando magias durante las diversas fases. Heal (cura) es la primera que aparece. Usala siempre que tu energía esté baja.

Pasaje secreto buenísimo: no entres en la caverna. Caete hacia la izquierda y conseguí un shuriken.



Pedí acceso al menú siempre que quieras saber cuáles magias, llaves y armas tenés.



Truquito: no termines con los fantasmas enseguida. Da un paseo y atacá, de nuevo, un poco antes de la quebrada, cerca de donde entraste.



Trepá los bloquecitos para alcanzar la llave blanca. Usá la cabeza y dale para adelante, ¿OK?



La acción se desarrolla en la superficie y en los subterráneos. Entrá en las casitas humeantes para alcanzar las profundidades del suelo.



Jefe de la primera fase: acertale al monstruo en el ojo. Quedate lejos y mirá bien. ¡Ni se te ocurra tocarlo!



El segundo jefe es un bicho de piedra peligroso. Sale del suelo y lanza bolas azules. Esquivá y acertale en el rostro cuando abra los ojos.

ENTRENATE BASTANTE ANTES DE JUGAR PARA GANAR. LO IDEAL ES JUGAR CON EL JOYSTICK MEDIO DE LADO.

SUZUKA 8 HOURS

SUZUKA 8 HOURS / NAMCO
Carrera — 8 Mega — 1 ó 2 jugadores
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Bienvenido a otro episodio de la serie "Cómo asesinar un arcade". Suzuka 8 Hours en los arcades es un juego muy copado. Dinámico, rápido y con respuestas perfectas. Los gráficos son muy buenos y el sonidazo ayuda. Jugar con cuatro motos es maravilloso. ¿Te gustó? Bueno, olvidate de todo eso. La versión de Namco para Super Nintendo es, como mínimo, frustrante.

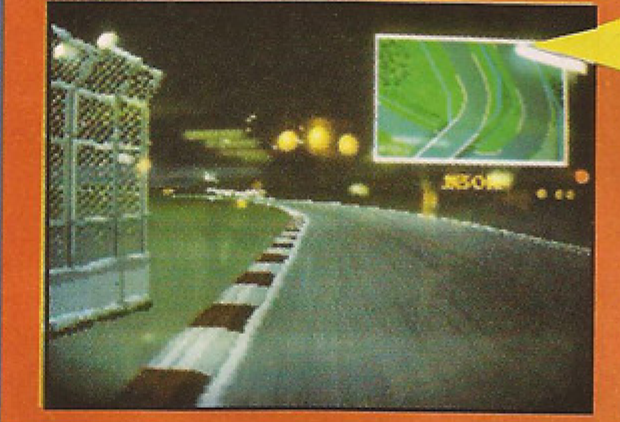
Los gráficos siguen el esquema de F-Zero. Son funcionales pero poco definidos. Hasta ahí, no hay demasiado drama. El problema es la falta absoluta de realismo. El velocímetro de la moto llega a más de 300 km/h. El único problema es que vos te sentís que estás yendo hasta la panadería a menos de 5 km/h. Es ridículo. No sentís que estés andando en una moto para nada. ¡Un chiste de pésimo gusto!

Música Estúpida

Para empeorar las cosas, la jugabilidad tampoco ayuda. La respuesta es lenta y poco precisa. Llega a ser irritante ver cómo la moto no se tiene parada. La música no se queda atrás. Es megalomaníaca, tonta y aburrida como esos temitas infames que se suelen oír en los programas de automovilismo deportivo al terminar una carrera, cuando los ganadores suben al podio. ¡Y, sin champaña francés, esas musiquitas no se aguantan!

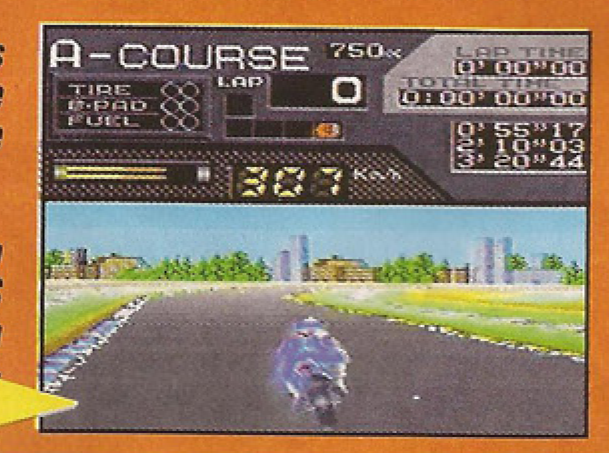
La única manera es olvidarse del arcade y encarar solamente el juego para Super NES. Suzuka 8 Hours es una excelente idea mal ejecutada. Manejar unos maquinones endemoniados a mil por hora es genial. Sólo que un montón de opciones e imágenes digitalizadas no compensan por una diversión pobre. Resta el consuelo de poder jugar una partida de a dos. La pantalla se divide y brinda más emociones. Si no esperás demasiado, Suzuka 8 Hours hasta puede ser divertido...

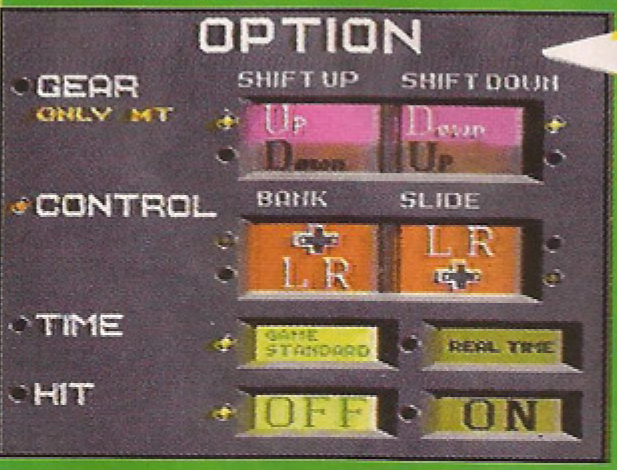
COMPARA LAS VERSIONES



¡El aspecto visual es bestial! El arcade Suzuka 8 Hours te vuela la cabeza.

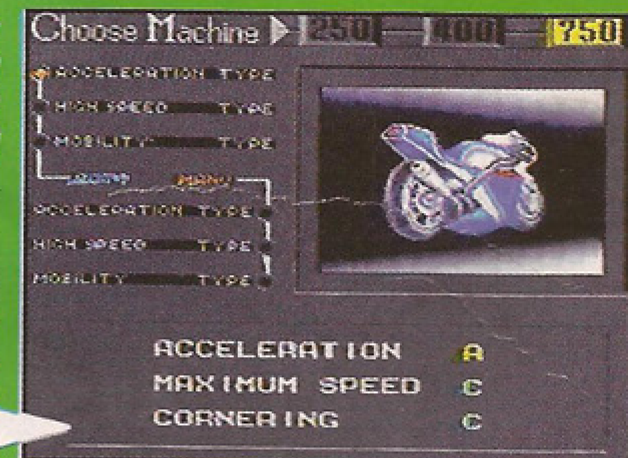
El primo pobre es un plomo. En el SNES las motitos parecen unos juguetitos infelices.

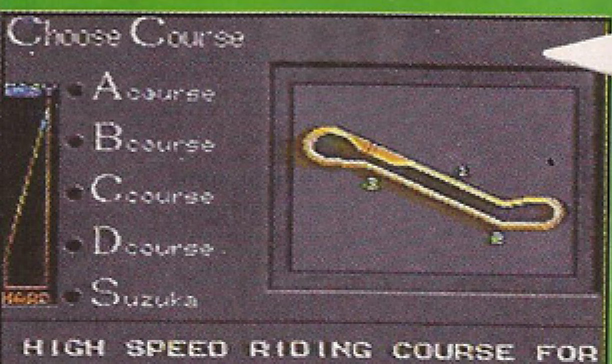




¿Manual o automático? Sólo tenés que elegir el cambio. Fijate también cuál es el control "menos malo".

Fijate las motos: 250, 400 y 750 de cilindrada. ¡Qué poder! Lástima que en la realidad no sean ni parecidas.





Las pistas A, B, C, D, y Suzuka aparecen en orden creciente de dificultad. No intentes empezar por la más difícil.

Pantalla dividida al medio y competición. Es la mejor manera de jugar este game.



GOOF TROOP

PASSWORDS - ¡Uau! Anotá los códigos de todas las fases de este excelente game de Capcom.

Fase 2: cerezas, diamante rojo, diamante azul, cerezas, bananas.

Fase 3: diamante rojo, cerezas, diamante azul, diamante azul, diamante rojo.

Fase 4: bananas, cerezas, diamante azul, diamante rojo, bananas.

SUPER MARIO ALL-STARS

Silbatos para warp-zones en el Super Mario 3 - Comenzá el juego y llegá hasta el Mundo 1-3. Andá hasta el bloque blanco que queda en el final del nivel. Subite en él y quedate moviéndote hasta caer al suelo. Corré hacia la derecha y tomá el silbato de las warp-zones. Después de caer fuera, apretá Start, salvá y da un Quit. Volvé a la misma fase y repetí la operación para juntar tres silbatos que llaman las warp-zones. ¿Un truquito extraño? Qué te parece... con los silbatos, las warp-zones quedan más cerca.

127 vidas extras en Super Mario 1 - Comenzá el game y andá hasta el mundo 3-1. Cerca del final de la fase, buscá una pirámide con dos tortugas que están bajando por los bloques. Quedate con Mario al lado del bloque más bajo de la pirámide. Cuando la segunda tortuga esté bajando en ese punto exacto, quedate saltando encima de ella para conseguir muchos 1-ups. Se pueden acumular hasta 127 vidas.

¿Qué estás esperando? ¡Andá corriendo a hacer este truco!

WOLFCHILD

Invencibilidad - Pasá por la primera fase y reventá al jefe volador. Cuando muera y vos levantes el brazo para festejar la victoria, apretá A, B y Start al mismo tiempo. En el próximo nivel vas a ser invencible. No toques el ícono de energía o todo tu esfuerzo se irá al diablo. Tal vez tengas que hacer esta maña dos veces. Pero vale la pena: con este truco se vuelve mucho más fácil llegar al final del game.

CLAY FIGHTER / Interplay			
Lucha	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

CLAY FIGHTER

Preparate para reírte un rato. Clay Fighter es un game muy gracioso. Los luchadores no son humanos ni monstruos horripilantes. Los ocho personajes están hechos como de plastilina. Está rebueno: se ríen de los clásicos de lucha. Con gráficos copados y un sonidazo de aquéllos, Clay Fighter es un game muy diferente. Además de muy cómico, los golpes son novedosos. Entrá de cabeza en este game. Y comprobá cómo el buen humor es indispensable para todo.

CARAS Y BOCAS

Este tipo es el más cómico de todos. Su nombre: The Blob. O simplemente, la masa.

Un Fenómeno Extraño

Todo está muy tranquilo en un parque de diversiones abandonado. Hasta que un misterioso meteorito de arcilla violeta cae en Playland. Y el parque se convierte en una auténtica Clayland, algo así como Tierra de Arcilla.

El impacto del meteorito produce una serie de extraños luchadores. Y el mejor de ellos se llevará la corona de Rey del Circo.

Para divertirse realmente, hay que volverse una fiera con los comados. Hay tres puñetazos y tres patadas, como en SF2. Tal vez te parezca extraño, pero los botones de patada y puñetazo fuertes son R y L. No hay drama. Basta jugar un poquito para tomarle la mano. El problema es que no vas a poder jugar sólo un poco. ¡Clay Fighter es buenísimo! Uno de los pocos games que consiguen hacerte reír de veras ...y sin tonterías.



BAD MR. FROSTY

El Hombre de Nieve gusta (obvio) de la nieve, odia el fuego y quiere más nieve. Su sueño es vivir en un invierno eterno, donde la nieve nunca se derrita.

MAGIA



Para escupir hielo, apretá ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo.

BOLITA HACIA ARRIBA



↓ 2s, ↑ + patada

OTROS GOLPES

Hombrazo: ← ← → + puñetazo
Bola pequeña: ↓ ↘ → + puñetazo

TAFFY

En buen castellano, Taffy es un caramelo blando y pegajoso. Le gustan los dulces, odia al dentista y quiere, cada vez más, golosinas. ¡Un goloso total!

PUÑETAZO DOBLE



Volá hacia arriba: ← 2s, → + puñetazo

GOLPE EN SI MISMO



¡Payasada! Hacé ↓ ↓ ← + puñetazo para quedar tonto

OTROS GOLPES

Patada especial: ← 2s, → + patada
Remolino: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo
Remolino subiendo: → ↘ ↓ ↙ ← + puñetazo

TINY

Este tipo es fortachón y medio burro. Tiny es un sobrenombre en chiste: "pequeñito". Le gustan los colores, odia los cobardes y quiere pelear mucho.

BOLITA



← 2s, → + puñetazo

PUÑETAZO CON IZQUIERDA



↓ ↙ ← + puñetazo

OTROS GOLPES

Puñetazo con la derecha: ↓ ↘ → + puñetazo
Bolita hacia arriba: ↓ 2s, ↑ + patada.

BLOB

Este es uno de los personajes más copados. Agil e inteligente, la masa es temida por los otros luchadores. Le gusta la arcilla, odia el cabello y quiere ...mucha arcilla.



Escupida grosa: ↓ ↘ → + puñetazo

MAGIA



SIERRA CORTANTE



← 2s, → + puñetazo

OTROS GOLPES

Cabezazo: ← ↙ ↓ + puñetazo
Patadón: ↓ + patada

ICKYBOD CLAY

Es el fantasma del circo. Un tipo que desafía a los vivos. Este zapallo del Día de Brujas prefiere la noche, no soporta el día y sueña con noches eternas.

MAGIA



Escupir fuego: ↓ ↘ → + puñetazo

TELETRANSPORTACION



Cuatro botones al mismo tiempo

OTROS GOLPES

Dragon Punch: → ↓ → + puñetazo
Voladora: ← 2s, → + puñetazo

BONKER

Erase una vez un payaso alegre y bondadoso. Pero se volvió agresivo y canalla. Su mayor diversión es detruir a los otros. Le gustan las tortas, odia llorar y quiere más barullo.



ESTRELLA



Remolino hacia arriba: ← 2s, → + puñetazo

CHORRO DE AGUA



Apretá tu flor: ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

OTROS GOLPES

Magia arriba: ↓ ↘ → + puñetazo
Magia abajo: ↓ ↘ → + patada
Salto doble: ↓ 2s, ↑ + patada fuerte

BLUE SUEDE GOO

Blue Suede Goo es el Elvis Presley después de la peste: gordo, perezoso y tonto. Es el más débil de los ocho luchadores, pero es divertido. Le gusta la música, odia a la gorda Helga y anda detrás de una guitarra nueva.



Una nota musical: ↓ ↘ → + puñetazo

MAGIA



CABELLO ASESINO



Aplastante: ↓ ↙ ← + puñetazo

HELGA

Una vikinga glotona, gorda por donde la mires y medio torpe. Helga se considera heredera directa del mago Odin y sus poderes especiales, pero es debilucha. Adora la comida, odia la ensalada y quiere bizcochos.

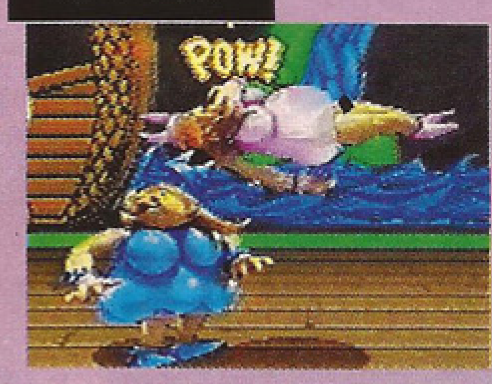


¡Qué peligro!: ← ↙ ↓ ↘ → + patada

TRASTAZO



TORPEDO



↓ ↘ → + puñetazo

JEFAZO FINAL



Después de rounds y más rounds de batalla, aparece tu adversario final. Echale un vistazo: ¿extraño, no? ¡Cuántas bolas!



No dejes que este tipo se te acerque. Si consigue agarrarte, fuiste. Perdés TODA tu energía.

LAS FLECHAS FUNCIONAN CON TU LUCHADOR A LA IZQUIERDA.

TODOS LOS GOLPES FUNCIONAN CON CUALQUIER PUÑETAZO O PATADA. SOLO VARIA LA INTENSIDAD DEL ATAQUE.

PARA EL PROXIMO NUMERO ...

ABRIGATE PORQUE
SE VIENE









ANALIZADO
PARA LAS MAS GRANDES
CONSOLAS: MEGA Y SNES

ACCION
ANIMAL
CON

ART OF FIGHTING

SUBITE AL...



GRAFICOS POLIGONALES CRISTALINOS, VOCES DIGITALIZADAS Y RESPUESTAS PRECISAS PARA ESTE GAME QUE LLEVA LA CONSOLA DE 16 BITS DE SEGA A LAS ULTIMAS CONSECUENCIAS. VIRTUA RACING PARA MEGA ESTA MAS RAPIDO QUE NUNCA.

...Y AGARRATE FUERTE

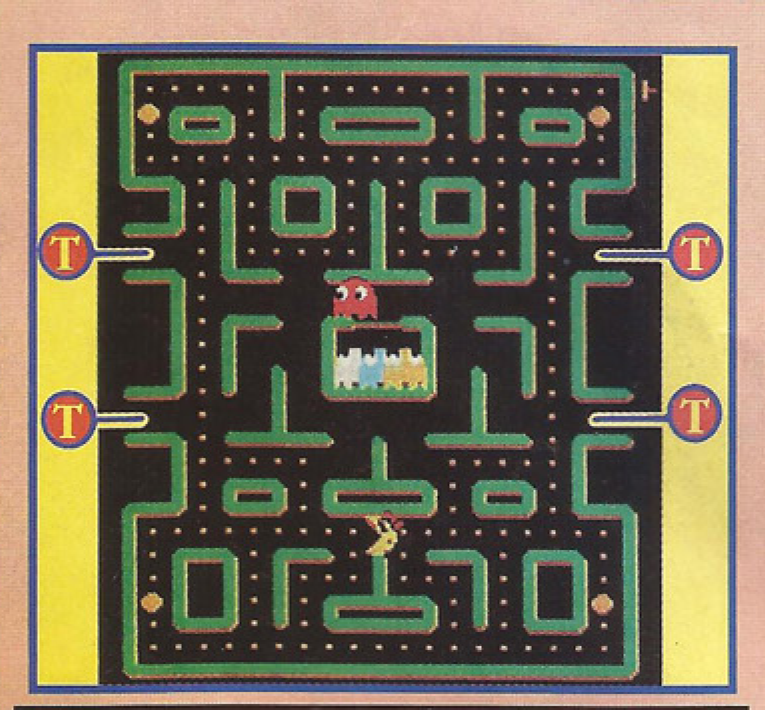
MS. PAC-MAN/Namco	
Estrategia	1 ó 2 jugadores
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Los comilones más famosos del mundo están de vuelta para matar la nostalgia y hacer nuevos fans. Los juegos del Pac-Man fueron éxito absoluto en arcades en los años 70. Tanto que la musiquita de Pac-Man se volvió, incluso, un éxito de discoteca. Ahora, después de muchos pedidos de Nintendo, la softwarehouse Namco adaptó las dos versiones originales de Pac-Man y Ms. Pac-Man para tu consola. Y los gorditos vuelven con la misma voracidad y agilidad de los arcades. Decidimos echar un vistazo general a Ms. Pac-Man (la versión femenina con un moñito en la cabeza) que trae el mayor desafío: laberintos diferentes en las diversas etapas, bonus saltando en la pantalla y fantasmas todavía más veloces.

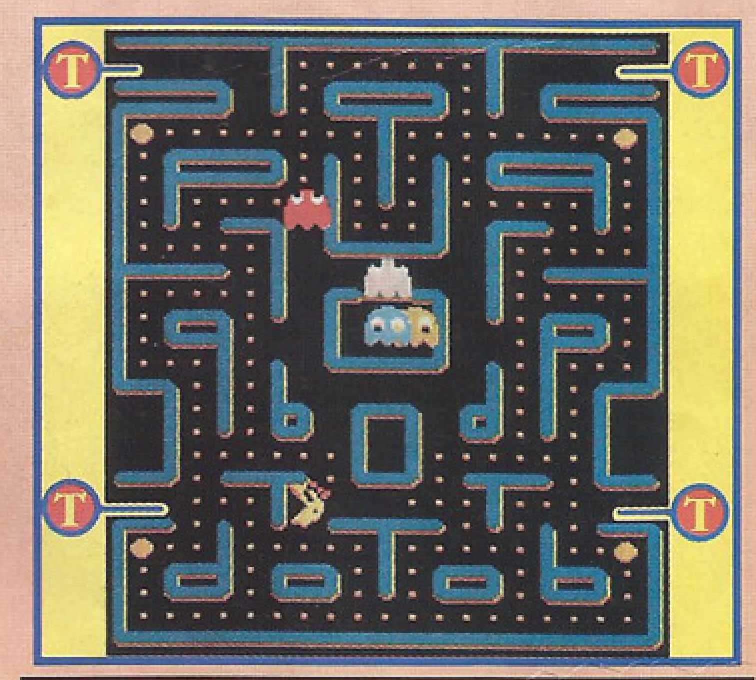
Ms. PAC-MAN

Comer y Huir

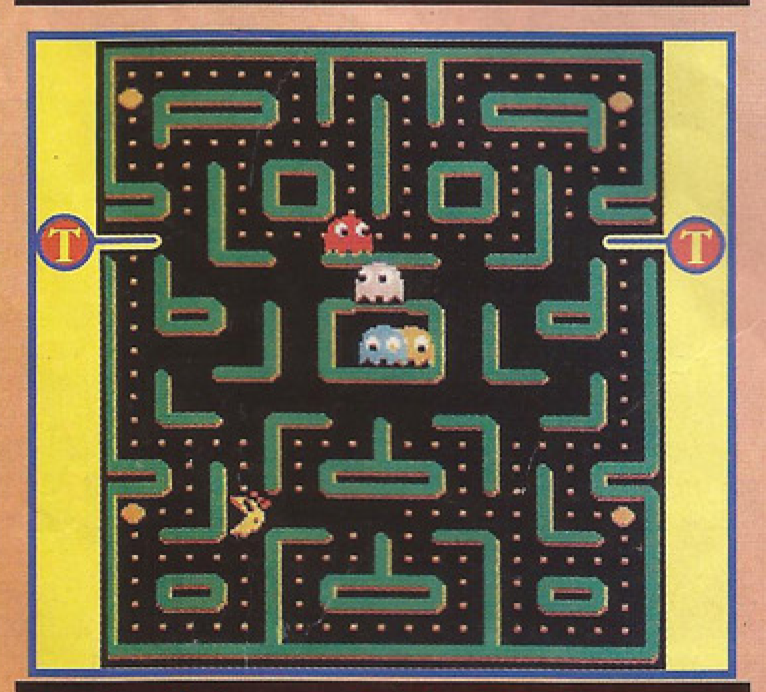
Tu objetivo es simple y divertido: comer todas las bellotas en el camino antes de ser atrapado por los fantasmas. Ellos salen de su casa enseguida y cada uno hace siempre el mismo camino antes de cazarte: tratá de aprendértelo de memoria. Además de escapar, tu única salvación son las bolas de invencibilidad: al comerlas, podrás engullir los fantasmas mientras los mismos estén con el color cambiado. A cada dos fases, enfrentás un nuevo laberinto.



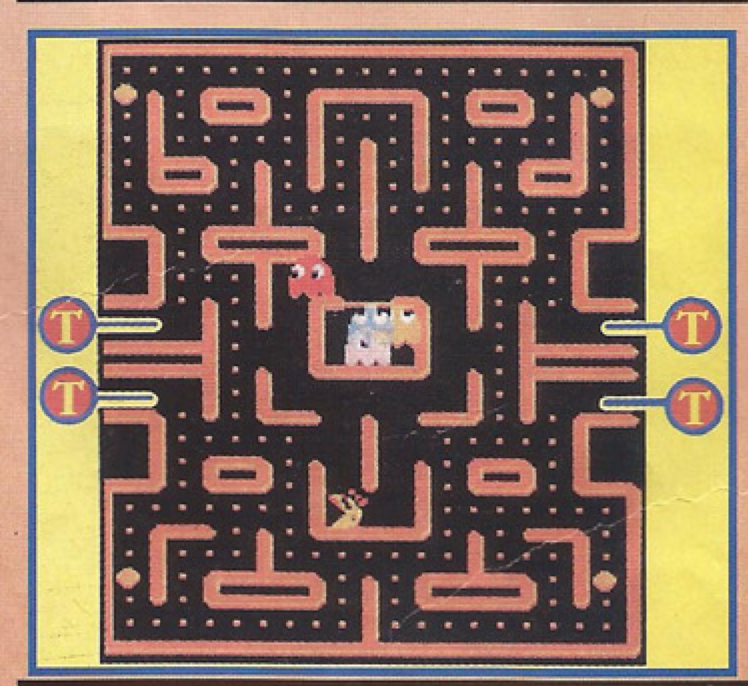
El primer laberinto tiene cuatro túneles y pocos rincones peligrosos. ¡Es fácil!



Los dos túneles de arriba de la pantalla quedan en los ángulos y sólo pueden ser alcanzados por pasajes largos y peligrosos.



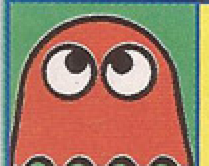
Tené cuidado en este laberinto. Tiene solamente dos túneles y son demasiado cortos para retardar a los fantasmas.



Esta vez, los cuatro túneles quedan lado a lado y los fantasmas que pasan por un túnel pueden agarrarte en el otro.

ESTOS SON LOS Fantasmas

Conocé a los fantasmitas para esquivarlos mejor.



Shadow (Sombra) - Es el más imprevisible y te persigue hasta el último rincón.



Speedy (Ligerito) - Te alcanza más rápido que los otros.



Bashful (Tímido) - Es el más fácil de despistar.



Pokey (Metido) - No desiste y te sigue siempre.

COMIENDO A LOS FANTASMAS EN SERIE, CADA UNO VALE EL DOBLE. COME LOS CUATRO Y GANA 3.000 PUNTOS

TRUCOS

BOLAS DE INVENCIBILIDAD

Si te comés una bola de invencibilidad demasiado pronto, perdés posibilidades de recargarte y también puntos extras. ¡Pero si esperás demasiado podés perder la vida! Esperá a que los fantasmas se pongan en grupo y, entonces, comé la bola y agarralos a todos juntos de una vez ...¡llevando tu puntuación a la estratósfera!

FRUTAS BONUS

En cada etapa de Ms. Pac-Man, aparecen frutas que salen saltando en la pantalla. Mientras los fantasmas son lentos, te podés pasar sin ellas. Pero, en las fases finales, te va a ir mal si no conseguís agarrarlas.

ORGANIZA EL BANQUETE

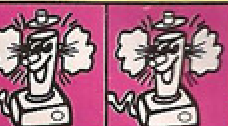
Cuando comenzás una nueva etapa, tratá de liquidar todas las bolitas de sólo uno de los rincones de la pantalla antes de pasar a otra zona. Las bolitas dejadas atrás te van a dar trabajo después.

TUNELES DE ESCAPE

Cuando los fantasmas están detrás tuyo, entrá en uno de los túneles laterales de escape: ellos se volverán más lentos y vos podrás escapar. Pero tené cuidado de no ser acorralado o encontrarte con uno de ellos al salir, del otro lado de la pantalla.

MEGA MAN VI / Capcom

Acción — 1 jugador



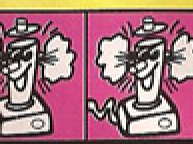


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



El robot que hizo famosa a Nintendo está de vuelta. Esta vez, vino disfrazado como Mr. X, un enigmático señor que organiza un torneo entre los ocho robots más poderosos del mundo para decidir cuál de ellos es el más fuerte. Sólo que el torneo no se desarrolla: Mr. X se apodera de los robots para dominar el mundo. ¡Mega Man es la única salvación!

Vos podés jugar las ocho etapas del game en el orden que quieras. Cualquier jefazo puede ser reventado con armas comunes. Recogé las armas de los jefes que derrotás para mejorar tu arsenal. Estudiá en este Demo las novedades de la sexta versión de Mega Man. ¡Re-bueno!

REVENTA LOS VILLANOS EN ESTA SECUENCIA PARA ENFRENTAR A LOS JEFAZOS CON LAS ARMAS DE LOS ENEMIGOS YA DERROTADOS

8 WIND MAN – Wind Storm

2 BLIZZARD MAN – Blizzard Attack

1 FLAME MAN – Flame Blast/Rush Power

3 PLANT MAN – Plant Barrier/Rush Jet

4 TOMAHAWK MAN – Silver Tomahawk

5 YAMATO MAN – Yamato Spear

7 CENTAUR MAN – Centaur Flash

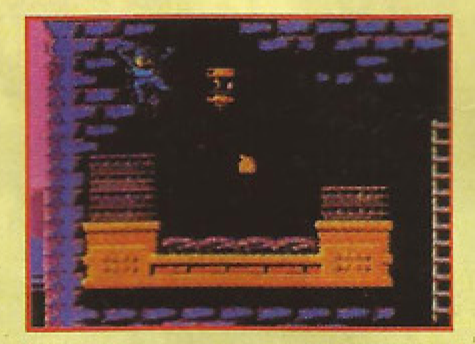
6 KNIGHT MAN – Knight Crush



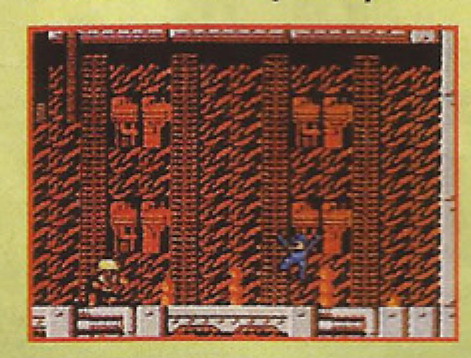
FLAME MAN

EL HOMBRE FUEGO

La fase está repleta de fogatas. Quedate lejos de los pozos de fuego y usá el Mega Buster contra los enemigos.



¡Esta máquina roja tira bolas de fuego en las lagunas inflamables¡ Escapá.



Jefazo - Saltá sobre las bolas de fuego que lanza. Cuando aparezcan columnas de fuego, saltá y caé entre dos de ellas. Esperá a que bajen.

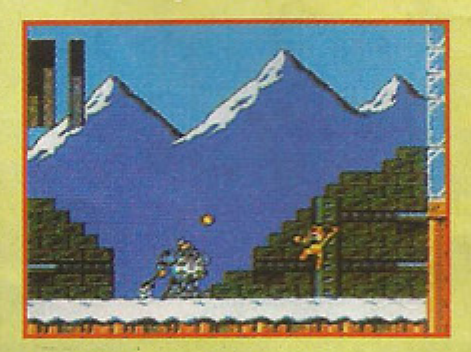
BLIZZARD MAN

EL HOMBRE HIELO

Mucho hielo y nieve. Abrí camino a través del hielo con el arma de Flame Man y el Rush Power para ganar ítems.



No ahorres Mega Busters para acabar con el pulpo. Tira misiles y cubos de hielo.

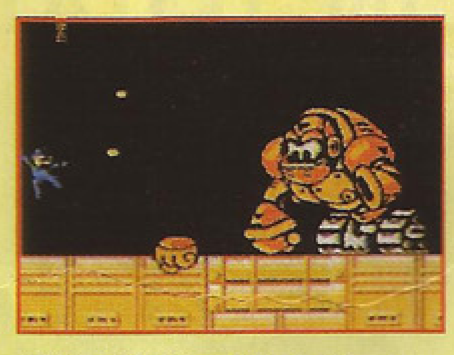


Jefazo: andá hacia la derecha y tirá con el Flame Blast hasta que se convierta en bola de nieve y venga a pegarte. Saltá y esquivá sus tiros.

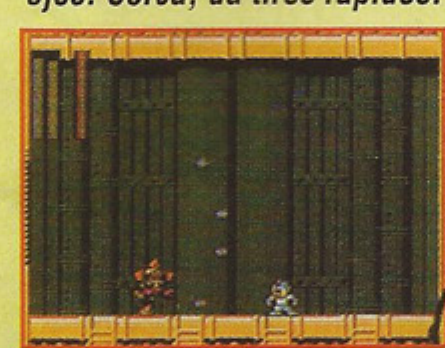
PLANT MAN

EL HOMBRE PLANTA

La fase es simple, pero no te engañes: va a ser duro enfrentar a los enemigos canallas, que atacan de todos lados.



Enfrentá al minijefe 2 veces. Saltá y poné la mira en los ojos. Cerca, da tiros rápidos.



Jefazo: saltá su ataque de planta y tirá con el Blizzard Attack, huyendo enseguida. ¡Plant Man se quedará sin saber si ataca o huye!

NUEVOS PODERES

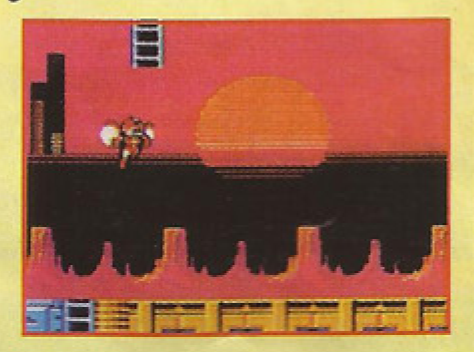
El cachorro Rush, fiel compañero de nuestro héroe, da dos nuevos poderes a Mega Man.

RUSH POWER - Para reventar paredes, barreras, encontrar varios Power-Ups y pasajes secretos.

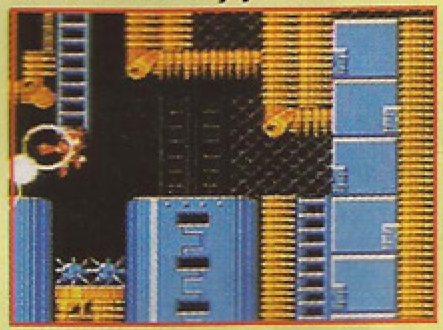
RUSH JET - El avioncito de Mega Man. Mega Man puede volar hacia lo alto de la pantalla o escapar del peligro.

TOMAHAWK MAN

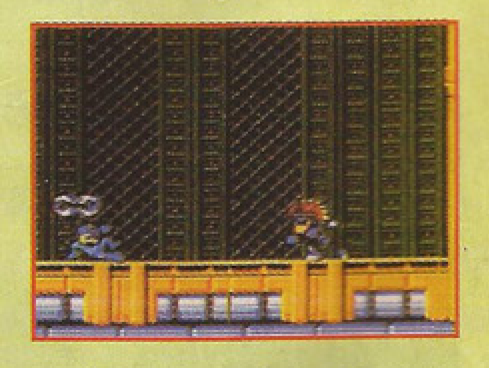
Para tener al pajarito Beat de tu lado, tenés que combatir a cuatro jefazos, comenzando por el Tomahawk Man. Rompé barriles para obtener energía.



Volá a la escalera con el Rush Jet, y, en el tope, volá a la derecha y juntá ítems.



Usá Rush Power para quebrar el bloque y subí la escalera hasta una sala secreta. Protoman va a darte un regalo misterioso.



Jefazo: Usando la Plant Barrier, escurrite hacia abajo de los Tomahawks que vengan volando. ¡No desperdicies esta arma poderosísima!

EN BREVE MAS TRUCOS Y FASES DE MEGA MAN 6

STELLAR-FIRE

En el año 2206, el sistema de defensa de la Tierra fue desmantelado por el Imperio Draxon. La única salvación para la humanidad es destruir el planeta sede de los extraterrestres, Arctura, una fortaleza estelar. Vos comandabas una expedición militar terrestre hacia Arctura, pero te quedaste solo. ¡La Tierra depende de vos!

Sonido copado, gráficos pobres

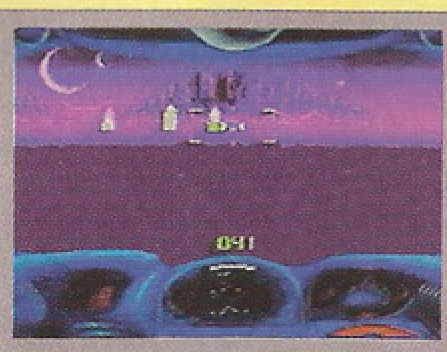
Stellar-Fire es ficción científica pura, con una presentación llena de efectos especiales y sonido re-bueno. Pero los gráficos dejan qué desear. Tu objetivo en el juego es conseguir diamantes gigantes, reventando a los jefazos de cada fase. En el radar (centro del panel), seguí el arco para llegar al jefe.

STELLAR-FIRE / Dynamix

Acción

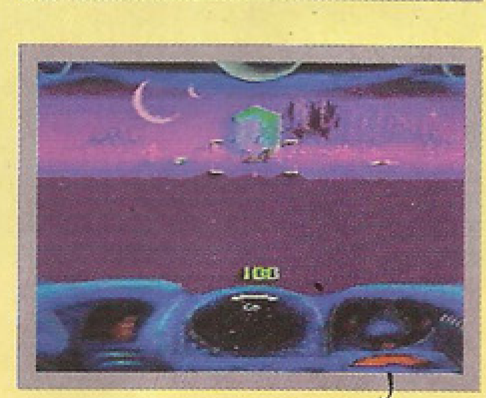


GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

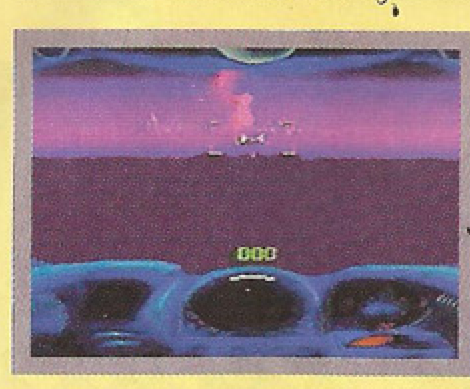




Al centro del panel está el radar; a la izquierda, el número de bombas; a la derecha, el marcador de energía.



Jefazo: tendrás que destruir este diamante gigante para que aparezca el jefazo, un dinosaurio metálico...



...Atacalo de lejos. Mientras él esté en pie sus tiros no te alcanzarán. Escapá cuando él se agache.

COMANDOS	
A	Tiro groso
B	Láser
C	Bombas
↑	Acelera
↓	Frena

WILLY BEAMISH

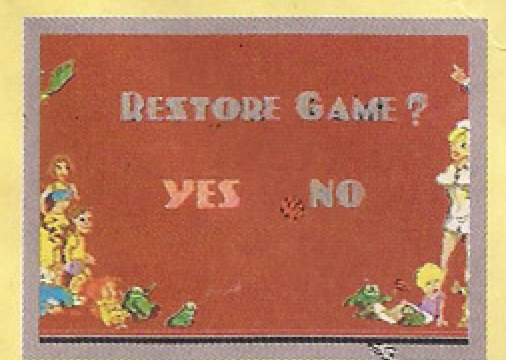
THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH / Dynamix

Aventura — Sega CD — 1 jugador

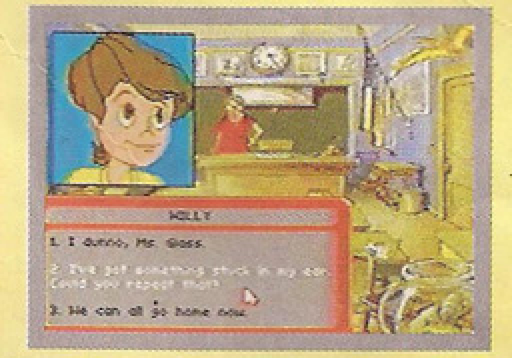
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Si te gustó este game de computadora y querés probarlo en CD, todo bien. Pero no te entusiasmes demasiado. The Adventure of Willy Beamish para Sega CD está igual a la versión original para computadora, pero la respuesta a los comandos quedó amargante: demora demasiado. Como si no bastara eso, necesitás entender una bocha de inglés para poder jugar.

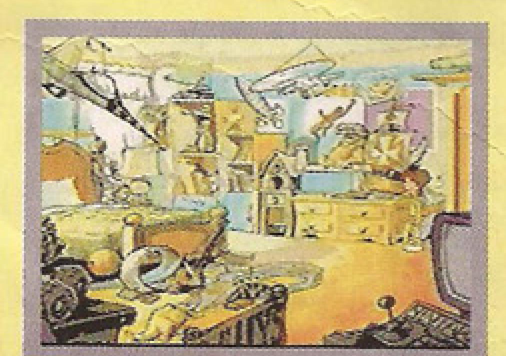
Willy es un gamemaníaco que necesita conseguir dinero para participar de un campeonato de la Nintari (¿te fijaste en el nombre?) y se mete en mil aventuras. En cada una, vos tenés que acertar las respuestas y elegir los ítems correctos para que la historia se desarrolle. Vos elegís todo con el Direccional y apretás el Botón A para confirmar. Atención con el termómetro de travesuras: sólo buenas acciones bajan la temperatura y evitan el Game Over.



En la Pantalla de Restore Game, elegí YES para continuar de donde paraste y NO para comenzar un juego nuevo.



Esta es una pantalla típica del game. Si no sabés inglés, fuiste sin remedio.



¡Qué cuarto desordenado! ¿Ves ese televisor en el rincón? Colocá el cursor en el mismo para jugar un lindo game.

SHINOBI III

Shurikens infinitos - Como en la primera versión, ahí va el esperado truco de shurikens, ahora para el segundo juego (presentado también como Shinobi III). En la pantalla de Options, andá hasta el comando S.E. y señalá "Shuriken" en el sonido. Ahí, volvé y fijá en 00 el número de shurikens en el juego y quedate esperando hasta que aparezca la señal de shurikens ilimitados.

Invencibilidad - En Options, elegí "Music" y poné para tocar, con el botón B, las siguientes músicas, en el orden correcto: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura y Getufu. Salí de la opción y comenzá el juego, ahora con invencibilidad para todos los enemigos.

JURASSIC PARK

Passwords - Aquí van las señas para el Nivel Normal del game, para jugar con el Dr. Grant y Raptor:

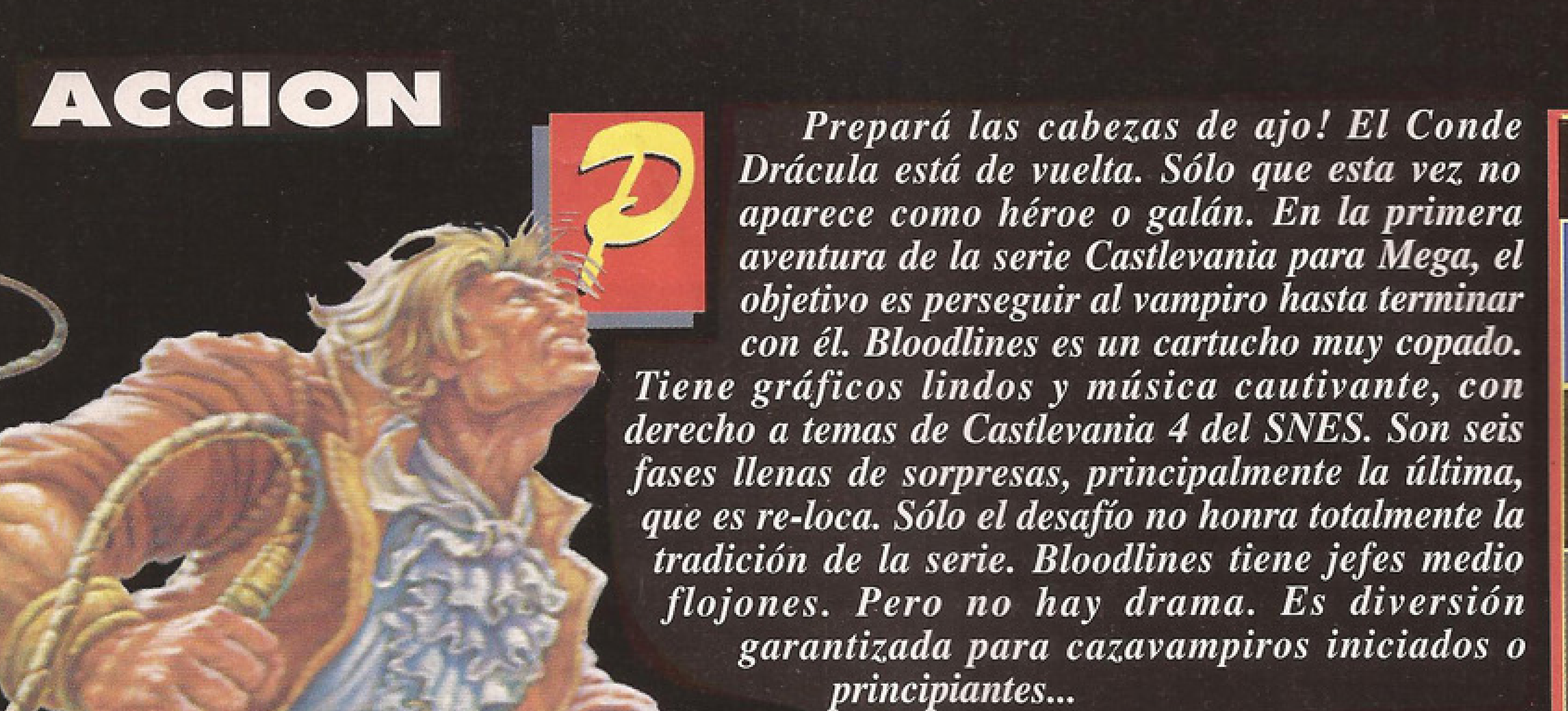
Dr. Grant
1 - 0RJTRMA6
2 - 277166R0
3 - 4BFP64V0
4 - 64DHCDEF
5 - 85BGLNTH
6 - AH745EJC
7 - C7UBL67U

Raptor
1 - G21G0025
2 - I21G0027
3 - K21G0029
4 - M21G002B
5 - O21G002D

CD SILPHEED

Prueba de voz secreta - Cualquier cosa que aparece para el Silpheed vale la pena, ¿no te parece? Entonces, probá esto: en la pantalla del título elegí Option con el joystick 1. Apretá A, B y C en el joystick 2 y Start en el joystick 1. Vas a conseguir una prueba de voz más completa que lo normal, con todas las voces del juego.

MEGA



Prepará las cabezas de ajo! El Conde Drácula está de vuelta. Sólo que esta vez no aparece como héroe o galán. En la primera aventura de la serie Castlevania para Mega, el objetivo es perseguir al vampiro hasta terminar con él. Bloodlines es un cartucho muy copado. Tiene gráficos lindos y música cautivante, con derecho a temas de Castlevania 4 del SNES. Son seis fases llenas de sorpresas, principalmente la última, que es re-loca. Sólo el desafío no honra totalmente la tradición de la serie. Bloodlines tiene jefes medio flojones. Pero no hay drama. Es diversión garantizada para cazavampiros iniciados o principiantes...

Castlevania Bloodlines

ITEMS

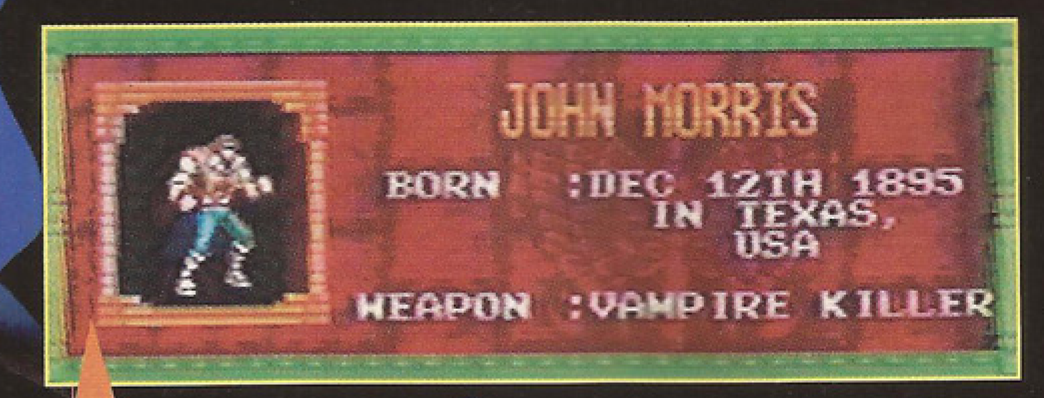
	Energía
	Aumenta el poder del arma
	Vale 1 diamante
	Vale 5 diamantes
	Puntos
	Invencibilidad temporaria
	Explota todo en la pantalla

LOS ITEMS ESTAN EN LOS CANDELABROS. LOS DE UNA VELA ESCONDEN ARMAS ESPECIALES Y LOS DE DOS VELAS RINDEN DIAMANTES, DINERO Y OTRAS COSITAS.

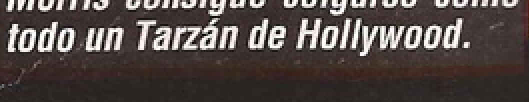
DRÁCULA VIVE

En 1917, una condesa revive el espíritu del vampiro y viaja hacia Europa. Asustados, dos jóvenes cazadores de vampiros juntan fuerzas para llevar a Drácula de vuelta a su mundo. Vos encarnás a uno de ellos (John Morris o Eric Lecarde) y te lanzás a la lucha. Está atento para juntar montones de ítems: energía, armas especiales y diamantes, muchos diamantes. ¿Listo para la aventura? ¡Buena suerte!

ELEGI A TU CAZA-VAMPIROS



John Morris es norteamericano de Tejas y nació en 1895. Su arma es el látigo Vampire Killer.



Morris consigue colgarse como todo un Tarzán de Hollywood.

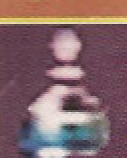


Eric tiene la maña de girar su lanza como un animal.

ERIC LECARDE
BORN :MAY 3RD 1892 IN SEGOVIA, SPAIN
WEAPON :ALCARDE SPEAR

El español Eric Lecarde es más equilibrado. Su arma es una lanza peligrosísima.

ARMAS

	Hacha
	Búmerang
	Agua Bendita

Sólo podés cargar un arma especial. O sea, cada vez que tomás una nueva arma, perdés la antigua. Podés accionarla sólo si tenés diamantes. Algunas armas gastan más diamantes que otras. Está atento a tu marcador de diamantes para no correr riesgos innecesarios.

CASTLEVANIA BLOODLINES \ Konami

Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION





RUINS OF THE CASTLE DRACULA
(Rumania)

La aventura comienza dentro del castillo del vampiro. Fase para ir calentándose.



Subjefe. Pegate el lobizón y dale bastonazos. Cuando lance fuego, apartate. Quedate debajo de los vidrios enteros, ¿OK?





Jefe. El tamaño del bicho asusta, pero es medio tonto. Unos pocos golpes y listo.

ATLANTIS SHRINE
(Grecia)

Un bonito espejo de agua da el tono al comienzo. Cuidado con no ahogarte en el agua que inunda la pantalla.



Subjefe doble. El primero viene con una maza (bola de hierro): sólo tenés que pegarte a él y darle leña. El segundo aparece con un hacha: golpeá y corré.

Jefe. El tipo es tan grande que ni cabe en la pantalla. Acertale para que disminuya de tamaño. Y protegete de las piedras.

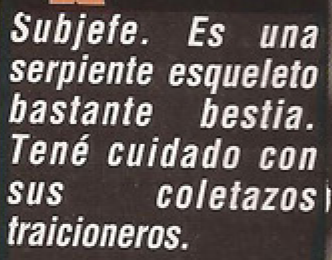


THE LEANING TOWER OF PISA (Italia)

La pantalla inclinada es un chiste. Cuidado con no confundirte. ¡El aspecto visual es copadísimo!



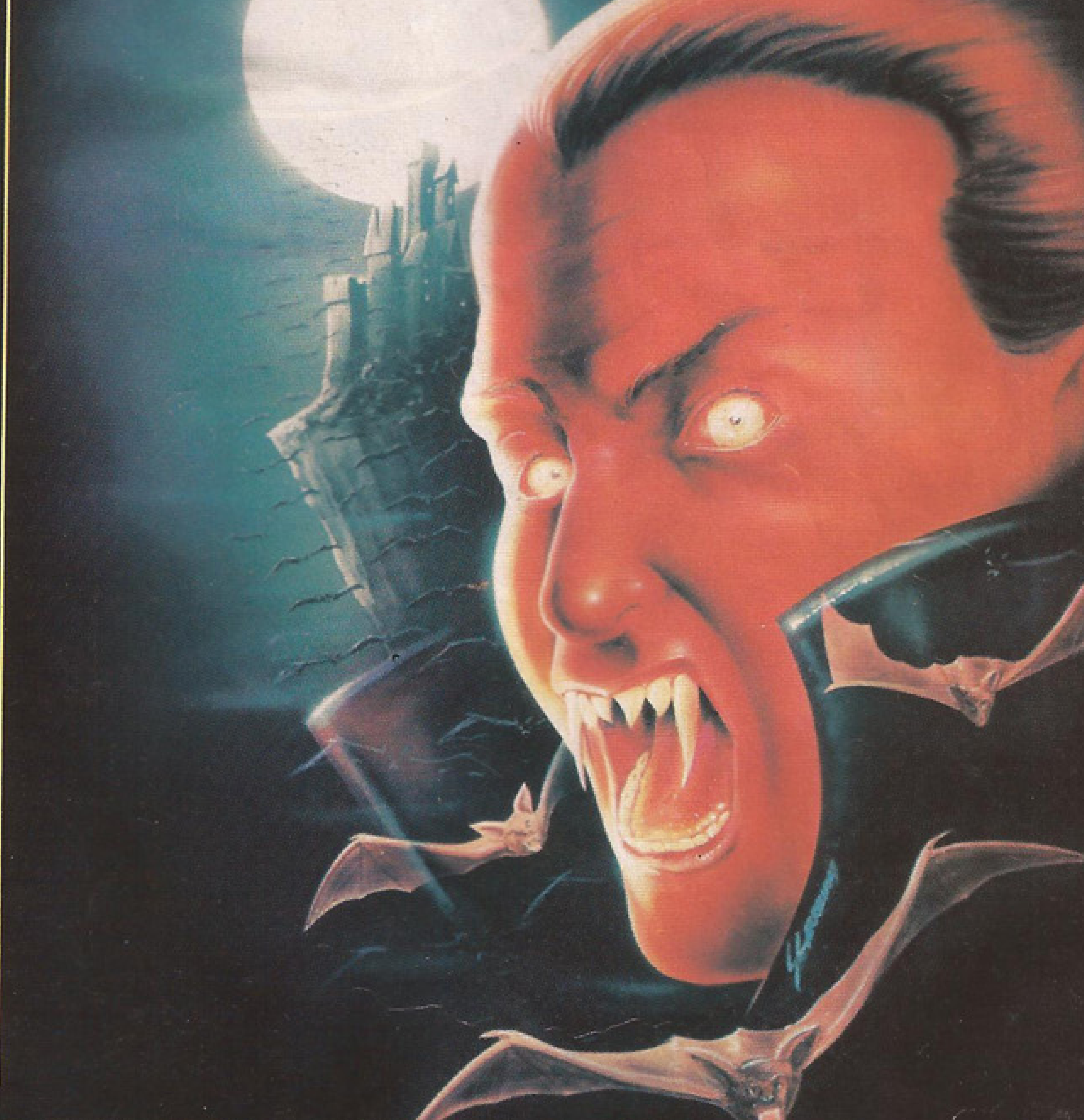
El tema es subir. Jugando con Eric apretá ↓ + salto y escalá con todo.



Subjefe. Es una serpiente esqueleto bastante bestia. Tené cuidado con sus coletazos traicioneros.



Subir, subir, subir. Allá arriba, saltá la cola loca y dale un buen golpe en la cara.



PASSWORDS

Las señas varían de acuerdo con tu desempeño. Probá estos códigos. Detalle: como el password es una cosa muy visual, el truco es intentar anotar de un modo diferente. Fijate bien en las imágenes:









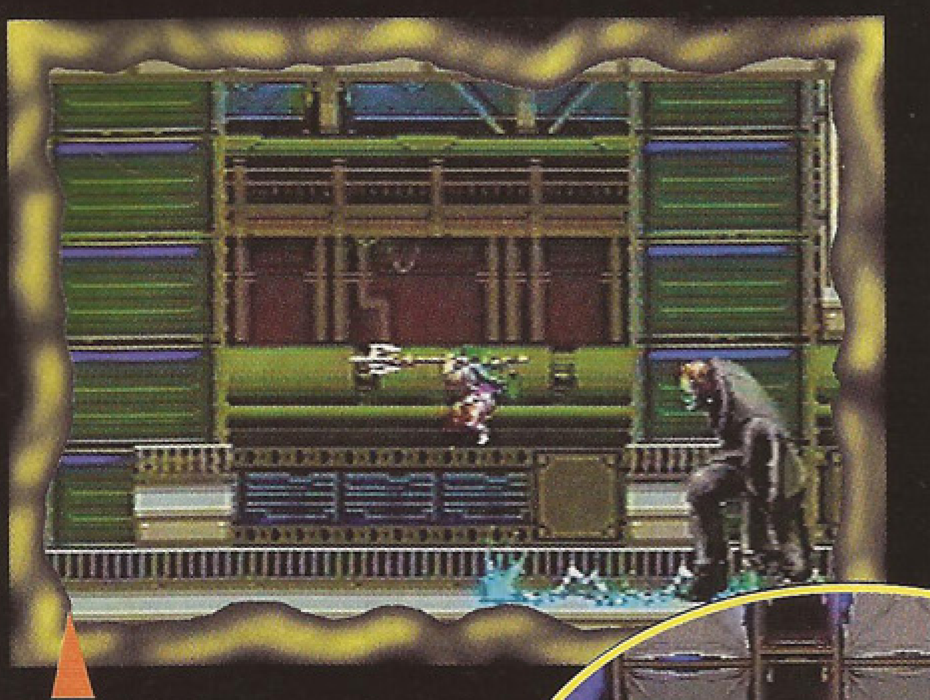


CONTINUA →



THE MUNITIONS FACTORY
(Alemania)

El aspecto visual es medio trucho. ¿Dónde se vio una fábrica futurista en pleno comienzo del siglo veinte?



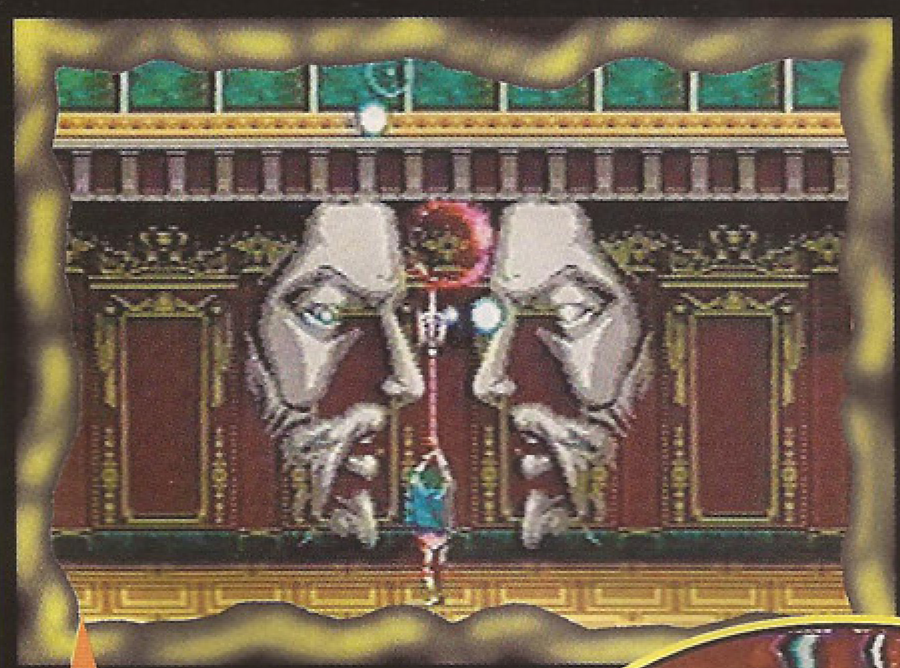
Subjefe. El tipo es una mezcla de Largo con Hulk y Terry Bogard. Pegate a él y dale palos, porque es medio lenteja.

Jefe. El tipo es rarísimo: ¡el monstruo de los engranajes! Acertale a la bola blanca que está en el medio de su cuerpo metálico.



VERSAILLES PALACE
(Francia)

Rosas gigantes dan la onda de esta fase. Su polen invierte los comandos. Para no volverte loco, acabá con la flor.





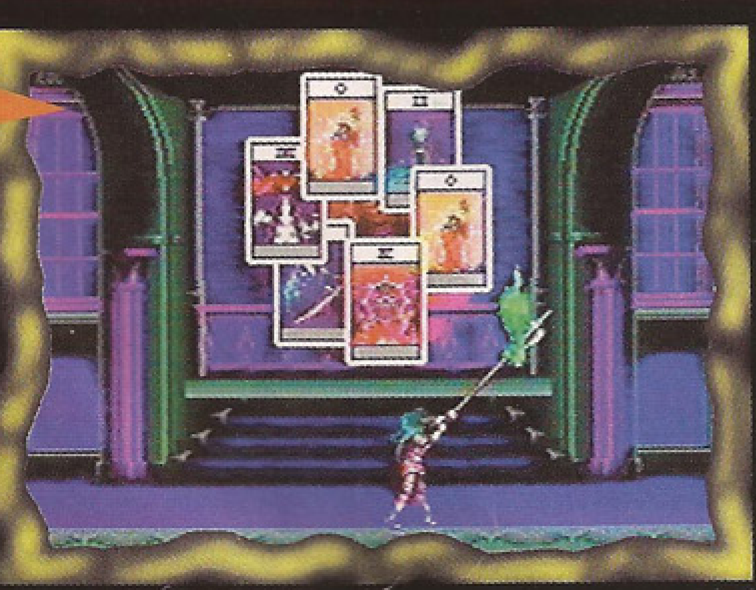
Subjefe. El aspecto visual está alucinante. Pero no necesitás acertarle a las dos caras. Basta atacar entre ellas.

Jefe. Comenzá liquidando a la chica. En la secuencia, el jefe se convierte en un insecto muy feo. Saltá para esquivar y, enseguida acertale al bicharraco.



THE CASTLE PROSERPINA
(Inglaterra)

Sólo para variar, la acción termina dentro de un castillo. Preparate para enfrentarte a muchos jefes molestos.



¡Fijate qué locura! Acertale a las cartas y ganá el derecho de enfrentar a uno de los tres jefes, además de ganar o perder energía.



Drácula. Dale unos bastonazos en su cabeza cuando abra la capa.

Cuando Drácula se convierta en este monstruo, golpealo y corré. Cuando lance fuego, andá hacia el rincón y agachate.



¡Enfrentá la muerte! Saltá su hoz y atacala sin parar. ¡No es difícil!



Muchacha verde. ¡Pegate en la punta y golpeá en la cara del monstruo con cuidado!



Este monstruo es el último Drácula. Cada vez que el monstruo salte, pasá por debajo de él. Atacá con rapidez ...¡y punto final!

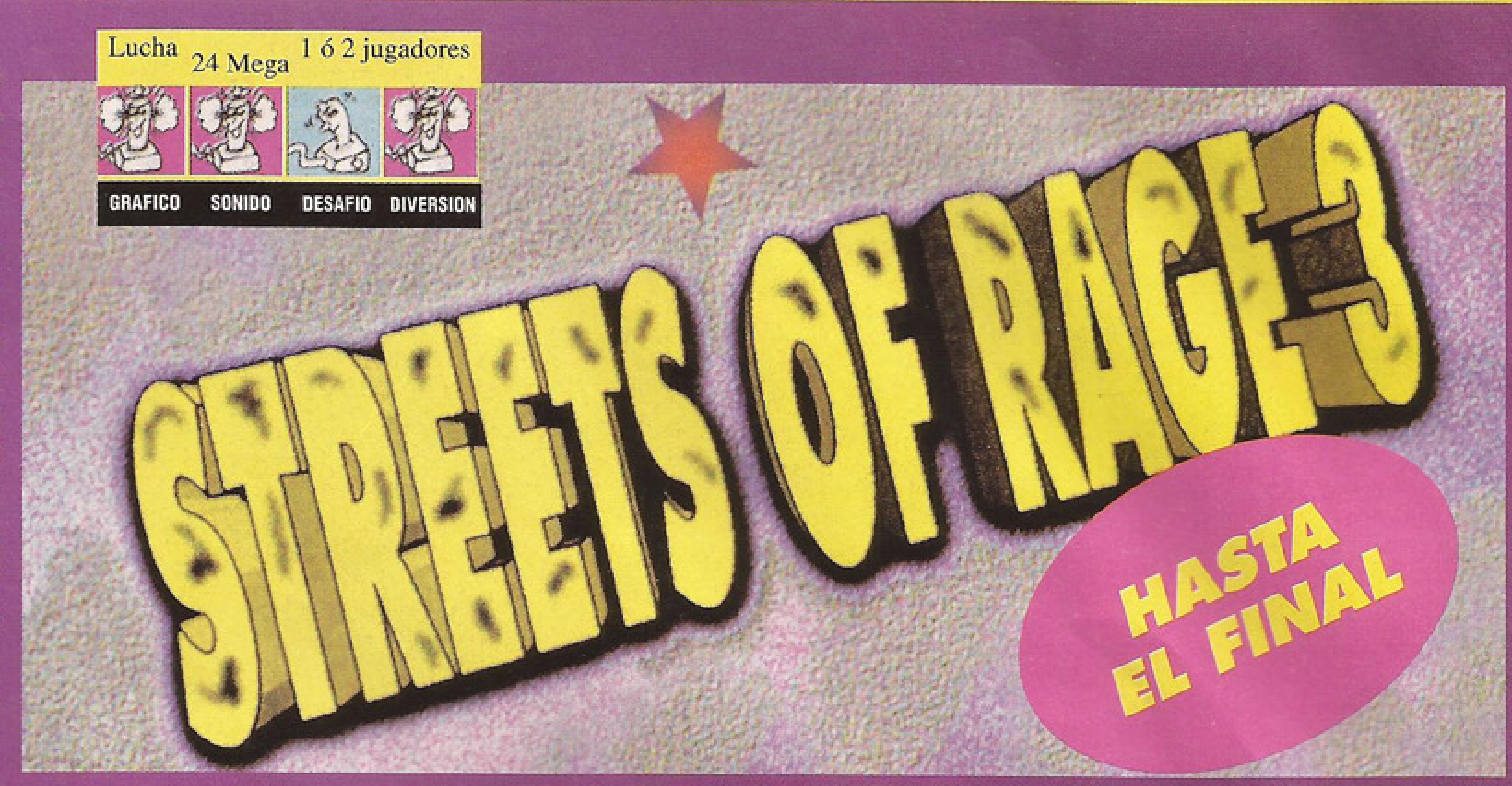
SEGA

VIRTUA RACING


GAMELAND S.A.

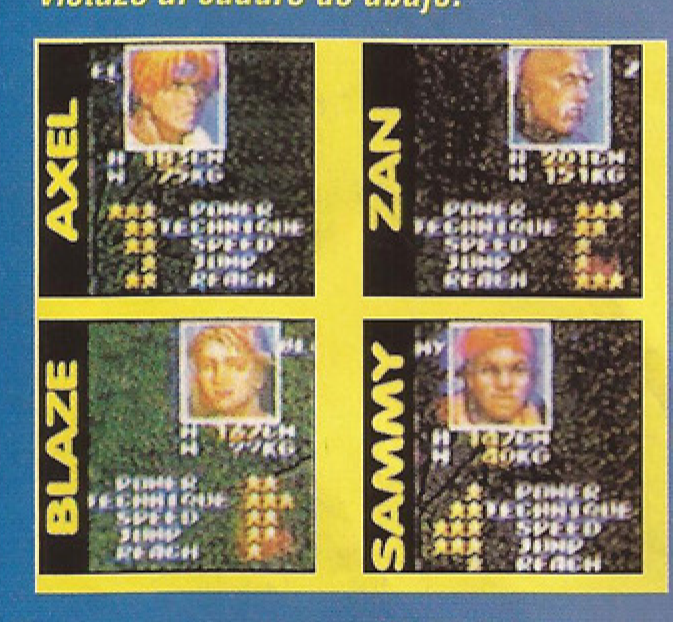

Salí
a la cancha
y ganá este mundial con...
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GAMELAND S.A. Tucumán 509, piso 1 (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094

El pánico se ha adueñado de la ciudad. La población, asustada, no se anima a salir a las calles. Como de costumbre, Axel, Blaze y compañía son llamados para poner fin al bolonqui. Streets of Rage 3 sigue la línea de los cartuchos anteriores. Sólo que es bastante mejor. Además de un personaje nuevo (Zan), los escenarios están más copados y el sonido es tan alucinante como siempre. Los golpes y las magias son un capítulo aparte. Los cuatro luchadores tienen magias que se vuelven más poderosas a medida que avanza el juego. Eso sin hablar del Battle Mode, donde se muestra un Street Fighter explícito. Por estas y otras razones, Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3 en el Japón) es diversión garantizada.



ELEGI TU PERSONAJE

Podés optar entre 4 luchadores: Axel, Blaze, Sammy y Zan. Cada uno tiene características propias. Sammy, por ejemplo, es rápido y ágil, pero medio debilucho. En cambio, Axel es fortachón, pero no tan ágil. Es por eso que vale la pena estudiar bien las cualidades de cada uno. Echá un vistazo al cuadro de abajo:



BLAZE ES LA MAS EQUILIBRADA DE TODOS

BATTLE

El Modo Battle es tu pasaporte de entrada para peleas mano a mano, tipo Street Fighter. Vos elegís entre uno de los cuatro luchadores y mandate. El único problema es la ausencia de un botón de defensa. A pesar de este defecto, el Mode Battle es divertido. Ah, antes de que los curiosos de siempre empiecen a preguntar, se puede elegir el mismo personaje, sí señor. Fijate:

AXEL X AXEL



BLAZE X BLAZE



SAMMY X SAMMY

ZAN X ZAN

¿3 ó 6 BOTONES?

Ya se convirtió en hábito. En el momento de configurar tu joystick, hay dos opciones: para controles de 3 ó 6 botones. No tenés que ser Einstein para sacar que el joystick de 6 botones es más copado. Los tres comandos básicos son: magia, ataque y salto. En el de seis botones, tenés también series (combinaciones), back (B+C) y otra especial. Fijate en nuestras sugerencias para la configuración del joystick.

3 BOTONES

A	Especial
B	Ataque
C	Salto

6 BOTONES

A	Especial
B	Ataque
C	Salto
X	Especial
Y	Series
Z	Back

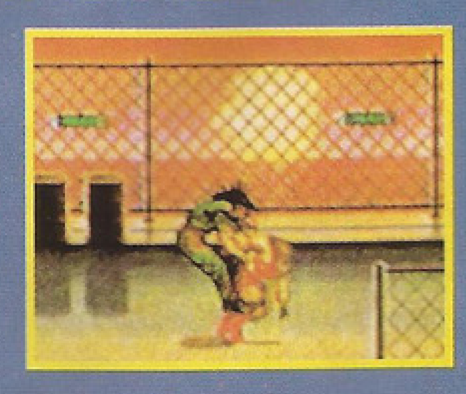
ARMAS



Aprovechá bien este caño. La barra justo debajo de tu marcador de energía muestra cuántas veces podés seguir revoleando ese caño para reventar enemigos.

Como en los otros dos Streets of Rage, hay algunas armas blancas perdidas por las fases: cuchillos, espadas, caños, etc. Si antes vos podías usar una de estas armas hasta que algún piola se adueñara de ellas, ahora la cosa es diferente. Podés usar un caño, por ejemplo, X veces. Para saber si todavía podés darle algunos "cañazos" a algún enemigo molesto, basta estar atento al marcador del caño. Eso es: cada una de estas armas posee su propio marcador de energía.

ESTA ATENTO



Cuando alguien te agarra para arrojarte lejos, apretá ↑ + ataque + salto para caer de pie y volver a atacar al malvado.

PRINCIPALES ITEMS



Puntos



Completa Energía



Media Barra de Energía

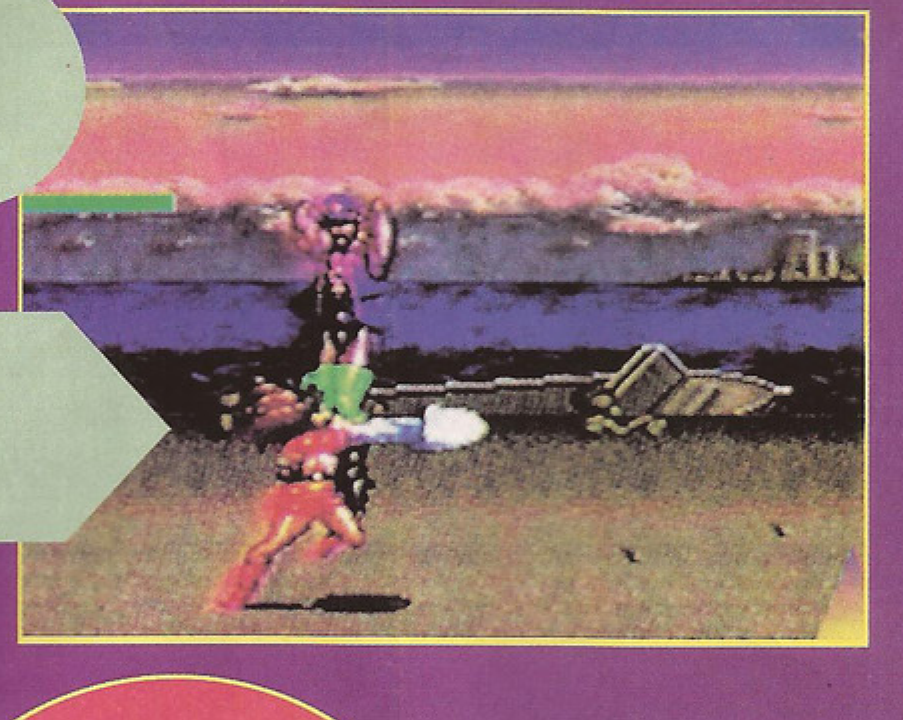
MAGIAS A MONTONES

Las magias son la cédula de identidad del cartucho. Cada personaje tiene cinco magias. Dos son accionadas con el botón de golpes especiales y las otras tres se logran dando dos toques en el Direccional, junto con el botón de ataque. Vos tenés que estar preguntándote: ¿cómo hago tres golpes diferentes con el mismo comando? ¡Ah! La estrellita es la respuesta. Por cada 40.000 puntos (en el Easy) vos ganás una pequeña estrella. La misma aumenta el poder de tu magia. Podés lograr, como máximo, tres estrellas. Pero, atención: si perdés una vida, perdés también una estrellita. ¡Y después NO la podés recuperar! Echá un vistazo al cuadro de magias.

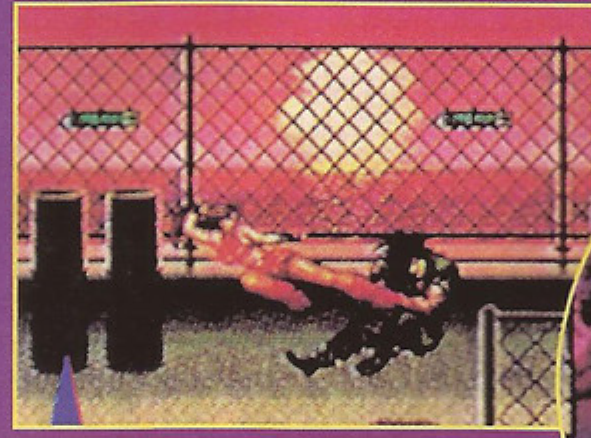


CONTINUA

ROUND 1



Ash es el subjefe. Agarralo de lado, esquivá sus ataques y soltá magia. No hay error. Es un descoyuntado al mango...

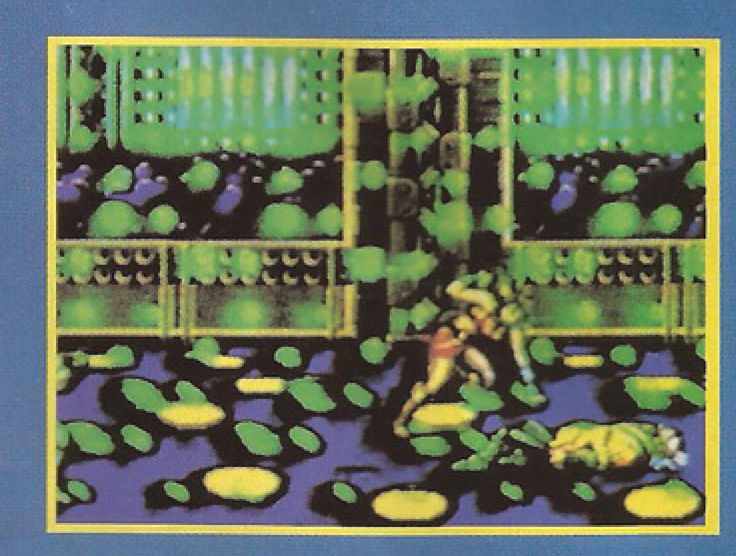


Jefe. El tipo es el secuaz del último jefe de Streets of Rage 2. Soltá magia, golpeá y corré. Cuando te agarre, pateá y apretá Direccional + puñetazo para arrojar lejos al pesado.

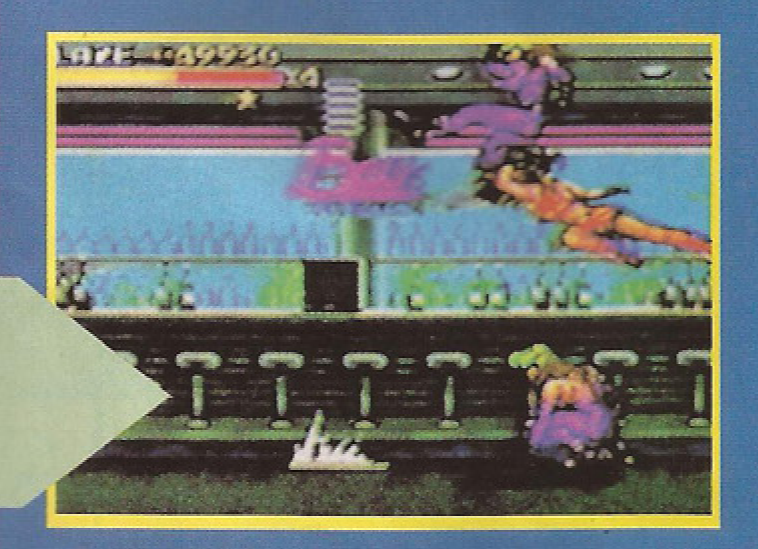


Copada animación del final de la fase.

ROUND 2

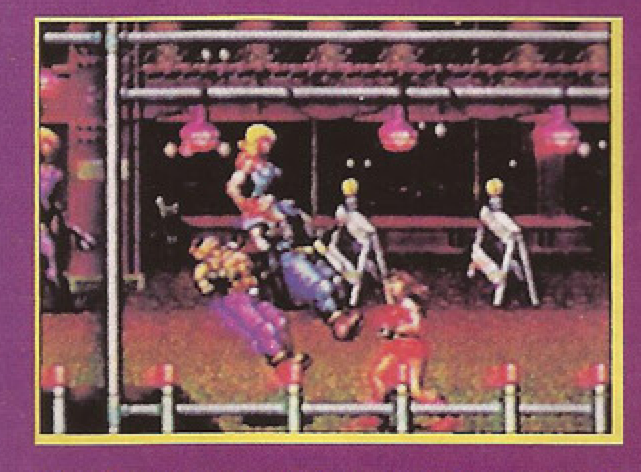


Discoteca psicodélica. El público baila atrás y vos luchás en medio de luces re-locas.



Jefe doble. Son dos chicas que sueltan magias extrañas. Esquivá el ataque en los intervalos de sus saltos. ¿Qué? ¿Un acuario con un tiburón en el fondo del bar? ¡Linda decoración!

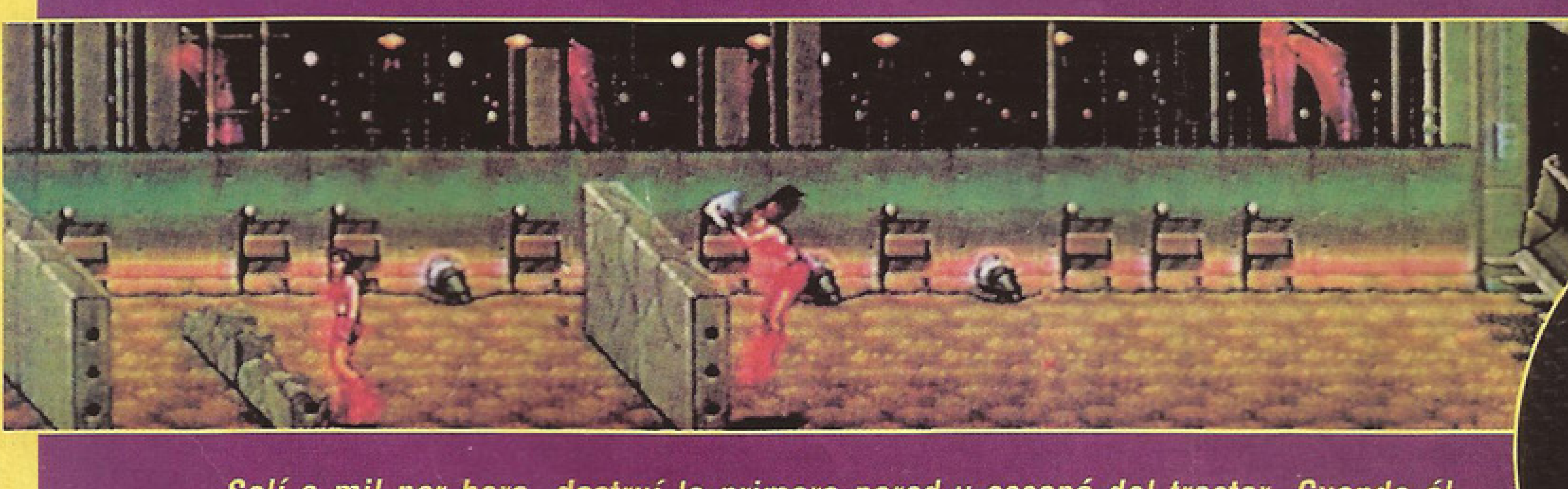
ROUND 3



Hacé una maniobra astuta y arrojá al tipo en este agujero.

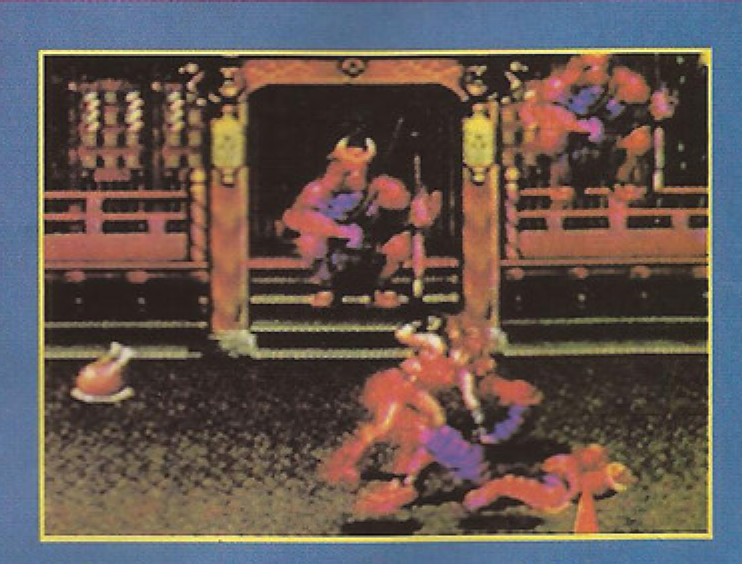


Jefe: Axel robot. Tené cuidado con sus uppercuts. ¡Magia y voladora contra él!



Salí a mil por hora, destruí la primera pared y escapá del tractor. Cuando él llegue cerca, dale un puñetazo. Andá destruyendo las paredes y dándole al tractor hasta el final.

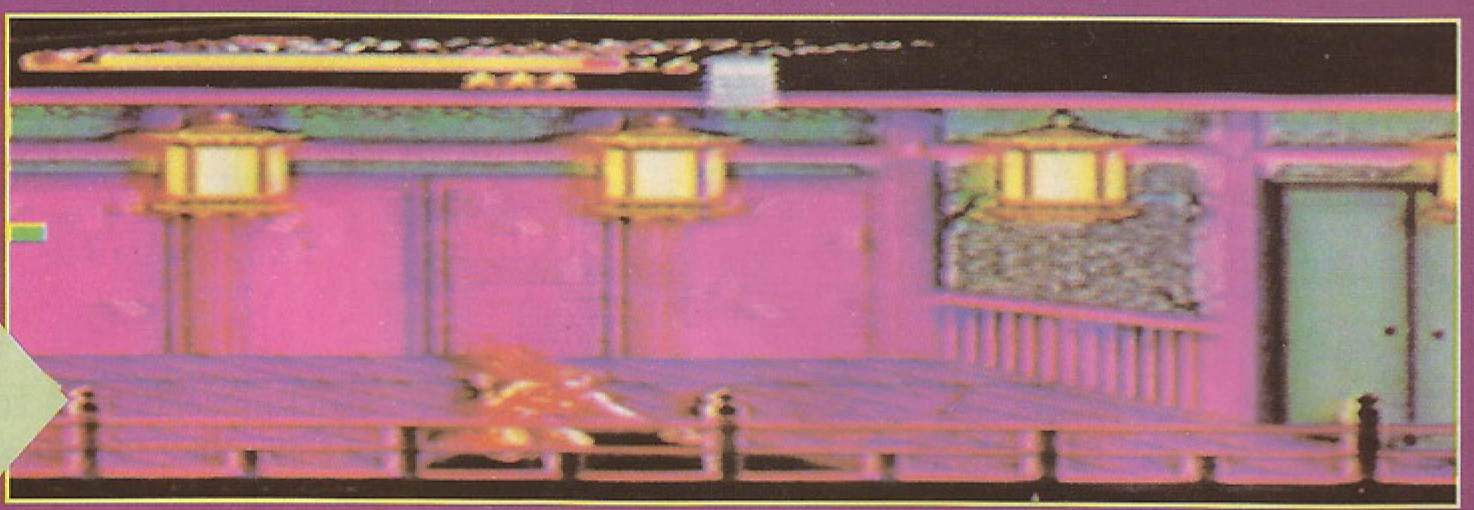
ROUND 4



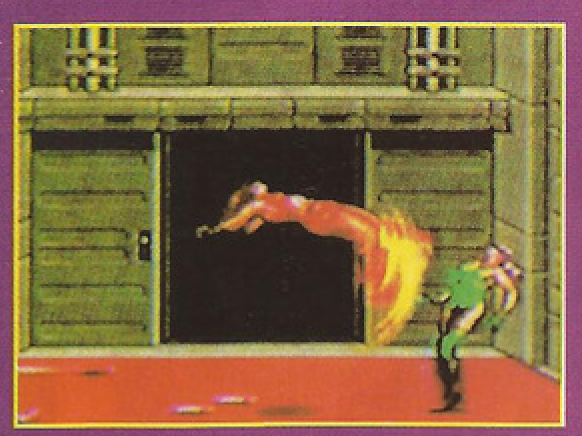
Jefe. Lanza shurikens: ¡escapá! Cuando se multiplique, protegete en el ángulo. En su tercera aparición, ataca con hombres-fuego.

En esta pantalla, cuando viene el tren, escondete en los rincones laterales con los muros pintados y escritos.

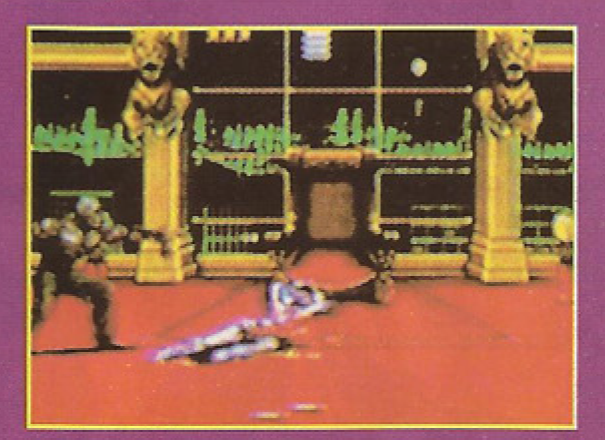
ROUND 5



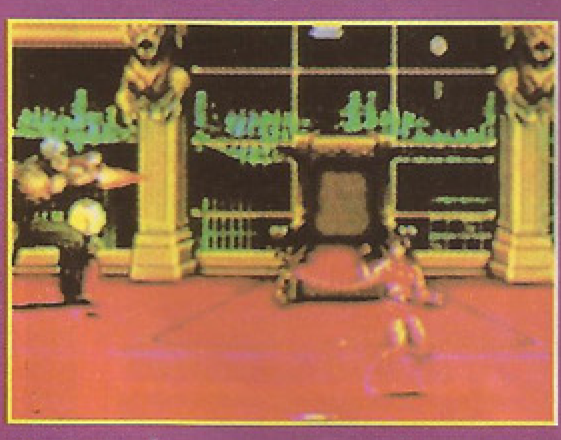
Pasaje secreto. Reventá el piso de madera al final de la primera pantalla. Enseguida, conseguí una vida, tres barras de oro (5.000 puntos, cada una) y una manzana.



¿Conocés este elevador? Es el mismo de la última fase de Streets of Rage 2. Te lleva hasta el jefe y sus secuaces.



El jefazo manda primero a sus cómplices. Después se quita la máscara y te ataca.

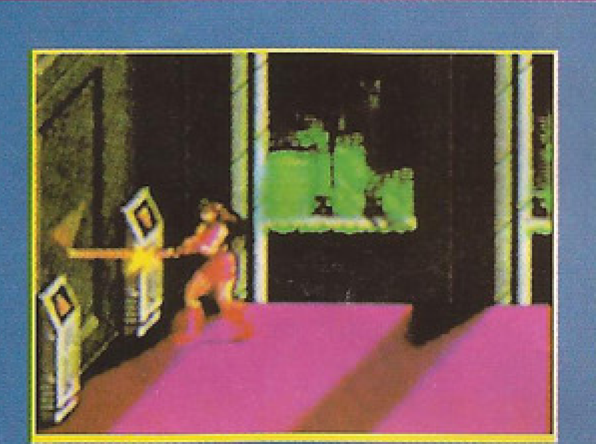


El tipo dispara contra vos, lanza misiles teleguiados y es un diablo. Escapá de sus ataques, soltá magia y da voladoras.

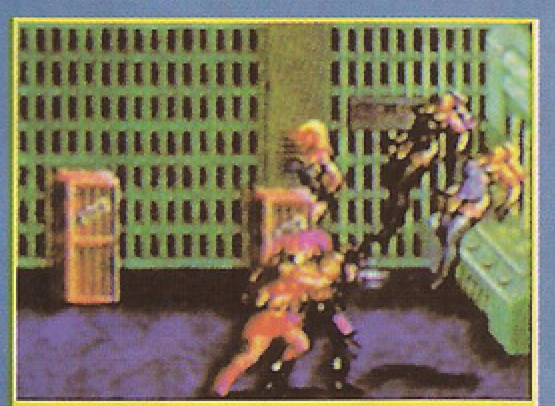


Final de la fase. ¡Mirá este robot, hermano!

ROUND 6



Tenés un tiempo limitado para completar la fase. Bajá un piso y andá hacia la derecha.

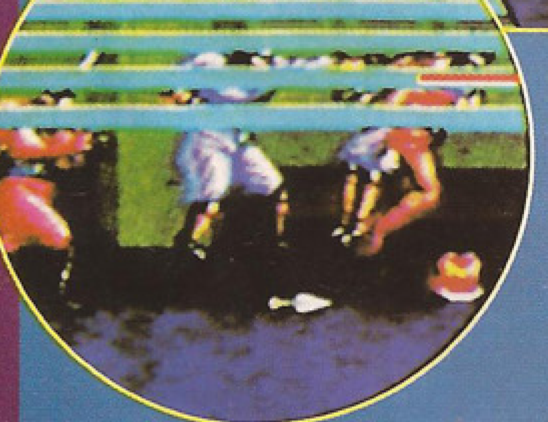


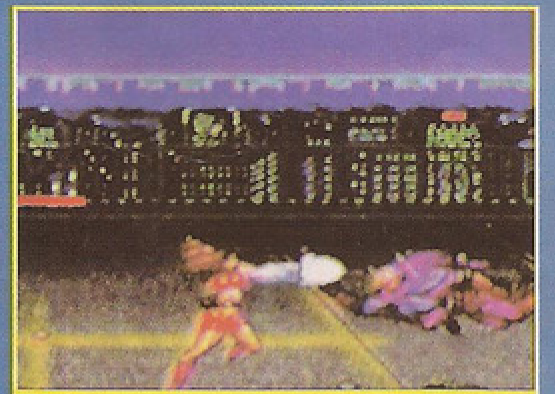
Entrá en la puerta del medio, avanzá golpeando y reventá la primera computadora.



Volvé hacia el elevador y bajá un piso más. Entrá en la puerta del medio y destruí la segunda computadora.

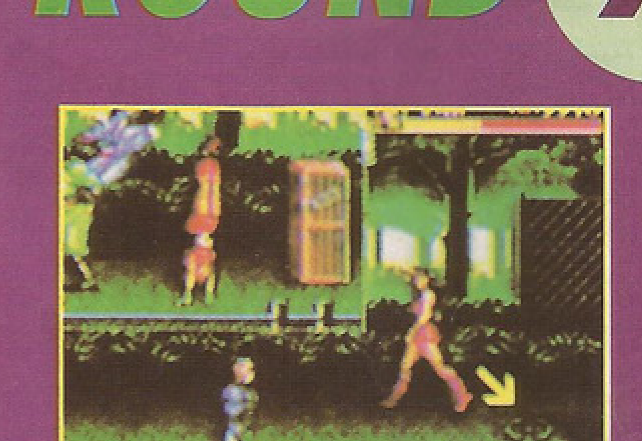
Las otras puertas esconden ítems debajo de los cajones de madera. Sólo te conviene entrar si tenés tiempo de sobra.



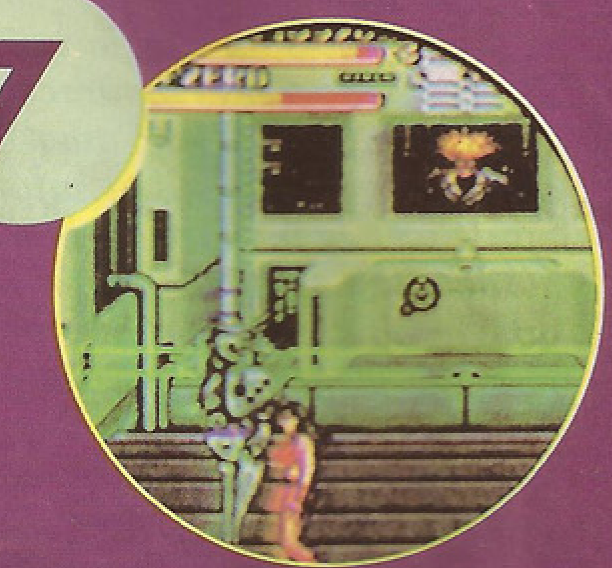


Jefe doble. Son los tipos de los propulsores a chorro. Ni se te ocurra dejarte agarrar. Quedate lejos, atacando con magia y voladoras.

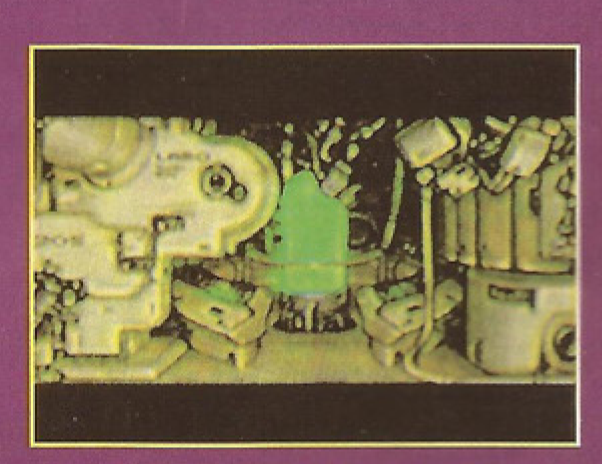
ROUND 7



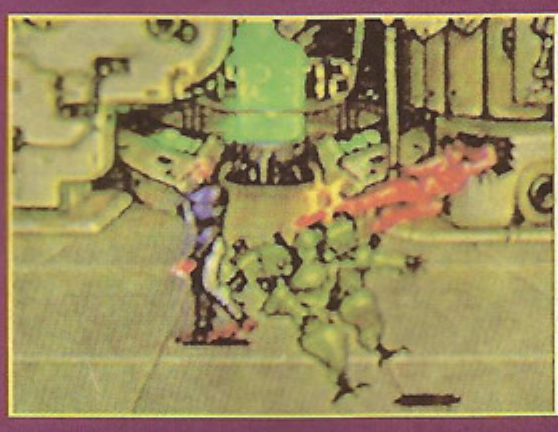
Cuidado con ese círculo gris en el suelo. Si lo llegás a pisar, vas a quedar colgado como Zan.



Jefe. Controla una pinza loquísima. Y el suelo se mueve, intentando arrastrarte hasta la "cuerda" de láser. Esperá que la pinza baje y golpeala lo más rápido que puedas.

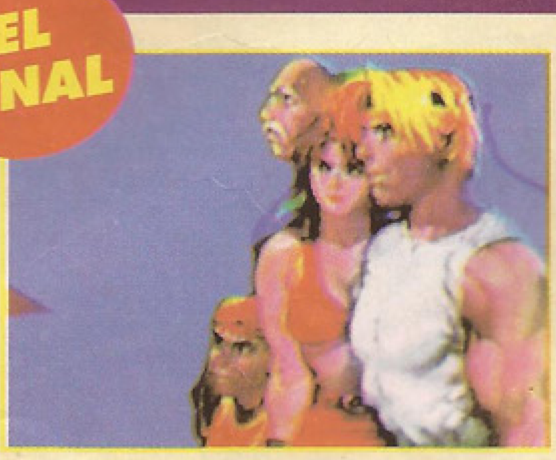


¡Uau! ¡Qué animación alucinante!

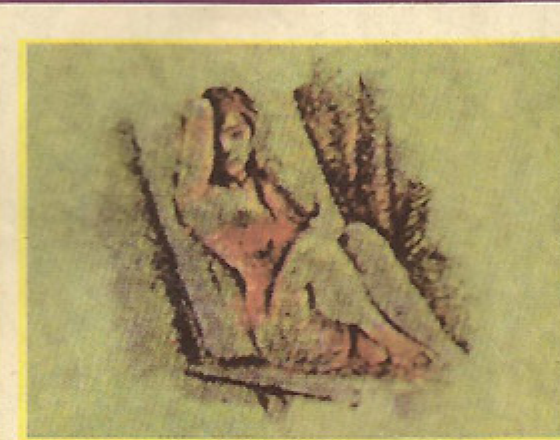


Tenés 2 minutos para destruir a Mr. X, si no él hace explotar toda la pantalla.

EL FINAL



OK, vos venciste. O mejor dicho, ustedes. Felicitaciones, Axel, Blaze, Sammy y Zan.



¿Qué tal encontrarte con Blaze bronceándose en la playa? Este es sólo uno de los detalles del final...

CASI 70 FASES



Sonic continúa siendo un clásico, sin vueltas. El héroe de los videogames reaparece reventando todo en esta versión para Sega CD. Como un disco digital es capaz de almacenar muchas más informaciones que un cartucho, Sonic CD es insuperablemente bonito, grandioso y lleno de detalles. Esta vez Sonic no vino acompañado por su amiga Tails, pero aparece un nuevo personaje en la historia: la alegre Rosy. Es la noviecita de Sonic y también es puercoespín. Rosy es raptada en la segunda fase del juego por Mecha Sonic, copia robotizada de Sonic y secuaz del Dr. Robotnik. Esta vez, el villano decidió destruir las flores de South Island. Vos tenés que ayudar a Sonic a salvar las flores, rescatar a Rosy y vencer a Robotnik.

SONIC CD / Sega	
Acción	1 jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

Ganá velocidad y estás listo para viajar en el tiempo cuando Sonic deja este rastro de estrellitas.

VIAJANDO EN EL TIEMPO

Cada fase tiene tres versiones: pasado, presente y futuro. A pesar de que la estructura de las fases no se altera con el tiempo, hay diferencias. En el pasado, tenés que encontrar y destruir todas las máquinas del maléfico Robotnik. En el futuro, Sonic generalmente enfrenta a los jefes.



Pasá por estos carteles. Te indican que vas hacia el pasado o hacia el futuro.

FASE 1 PALMTREE PANIC

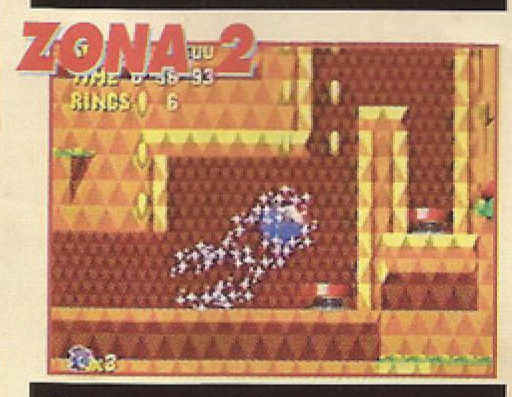
En el presente, esta zona y la siguiente tienen un aspecto visual muy parecido a la fase Emerald Hill, de Sonic 2. Pantallas claras, como en un lindo día soleado. Los mosquitos molestos son la única diferencia.

ZONA 1



Pasá a mil por hora por esta canaleta y después saltá hacia la izquierda para ir al pasado.

ZONA 2



Para tomar el pasaje en el tiempo, embalá en este resortito.



En el pasado de la Zona 2, la máquina está aquí. ¡Destruíla!

ZONA 3



El jefe está en el futuro, como en todas las otras fases.



Dale tres cachetadas a este robot gigante y terminá esta fase.

FASE 2 COLLISION CHAOS

Mecha Sonic aparece y rapta a la noviecita de nuestro heroico puercoespín. ¡Malvado!

ZONA 1



Esta fase está repleta de juegos de pinball.

ZONA 3



Jefe: tratá de llegar al tope, tomando impulso en los flippers. Dale unas cachetadas para reventarlo.

PARA TERMINAR EL JUEGO COMPLETAMENTE, TENES QUE JUNTAR TODAS LAS ESMERALDAS Y DESTRUIR TODAS LAS MAQUINAS DEL PASADO.

FASE 3 TIDAL TEMPEST

Lindas pantallas egipcias en esta fase. Debajo del agua, tené cuidado de no morir ahogado, saltando siempre encima de las burbujas de aire. Sonic se zambulle cuando se vuelvé más lento.

ZONA 2



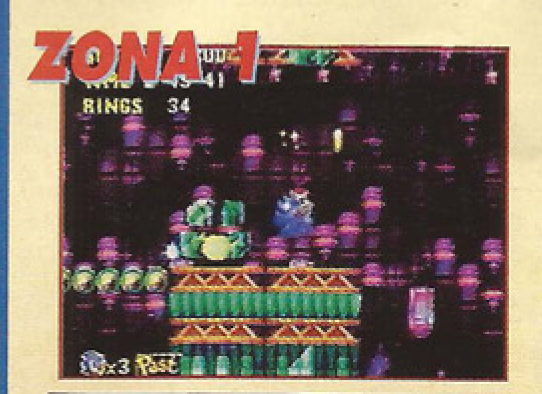
Pisá el botón en el suelo para abrir este pasaje.

SI TE GUSTAN LOS VIAJES EN EL TIEMPO, SONIC DC TIENE CASI SETENTA ETAPAS. ¿TE ALCANZAN? PARA QUE NO TE CONFUNDAS, DAMOS EL GAME EN EL ORDEN MAS RAPIDO PARA LLEGAR AL FINAL.

FASE 4
QUARTZ QUADRANT

Subí en la primera plataforma y andá por la parte de arriba de la fase.

ZONA 1

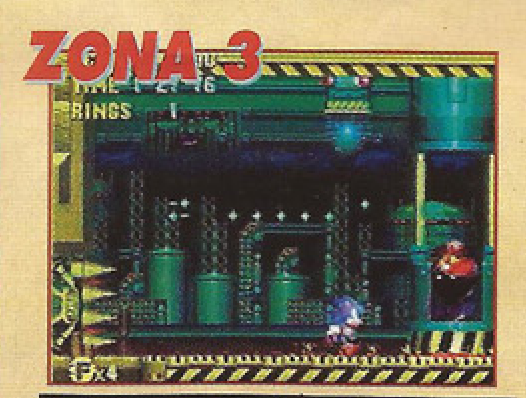


En esta fase, caen muchos diamantes del techo. ¡Cuidado!

ZONA 2

Algunas orugas tienen espinas. Por lo tanto, no saltes sobre ellas, si no adiós a tus anillos.

ZONA 3



Jefe - Situación dramática: la cinta transportadora trata de llevarte hacia las espinas. Esquivá las bombas que caen del techo hasta que Robotnik desaparezca.

FASE 5
WACKY WORKBENCH

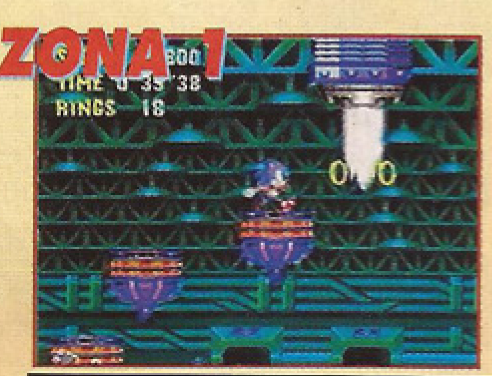
Las partes cuadriculadas del suelo son camas elásticas para vos. Subite a las plataformas violetas.

ZONA 2



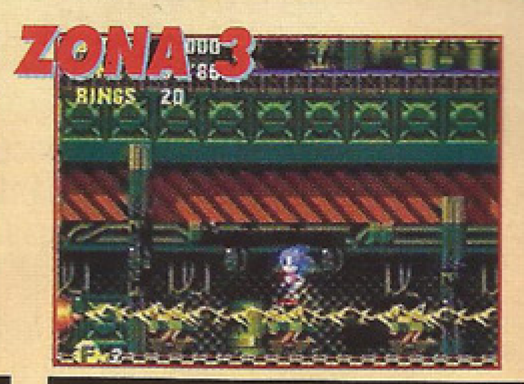
Estos tubos parecen un lavaautos, ¿no? Entrá en ellos y recibirás un buen impulso.

ZONA 1



Cuidado con el rayo congelante. Quita los anillos y, después, perdés una vida.

ZONA 3

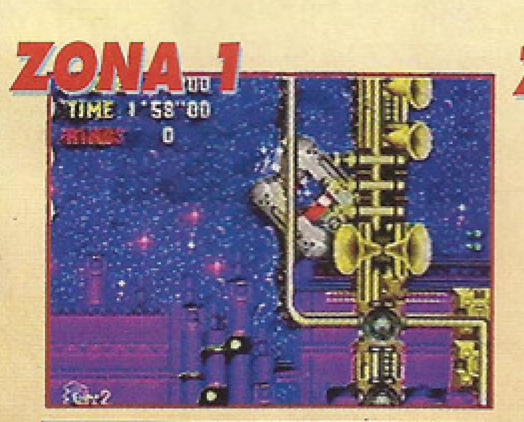


Jefe - Esquivá las rocas mayores y después subite a ellas. Acertale a la cabina y ...¡chau!

FASE 6 STARDUST SPEEDWAY

Esta fase tiene una onda tipo montaña rusa formada por instrumentos de viento: flautas, saxofones y otros.

ZONA 1



Usá estos cañones para volar fulminantemente por los ángulos de esta fase.

ZONA 3



Jefe - Salvá a Rosy, llegando al final antes de Mecha. No dejes que te acierte el rayo láser.

ITEMS

Saltá sobre los televisores para usarlos.

INVENCIBILIDAD - Protege a Sonic de todo, menos de agujeros y aplastamientos.

ESCUDO - Invulnerabilidad contra un ataque enemigo o accidente.

ANILLO - Vale 10 anillos.

SUPERZAPATOS - Hacen que Sonic corra más rápido.

ROSTRO DE SONIC - Vale una vida extra.

COMANDOS

A, B o C	Salto
↑ + A, B, o C	Cocear
↓ + A, B, o C	Hacer bolita

FASE DE BONUS
(SPECIAL STAGE)

Para conseguir jugar fases de bonus, terminá las fases normales con cincuenta anillos como mínimo. El truco es destruir todos los globos con ítems y anillos. Si lo conseguís, ganás una esmeralda. Si caés en el agua, el marcador de tiempo corre más rápido.



Tocá todas las cápsulas para ganar una esmeralda.

ZONA 1



Quedate sobre el botón de este péndulo y pasá enseguida, pero no dés una vuelta completa.

Para subir enseguida, trepate a este escalón en el fondo.

ZONA 3



Laberinto de túneles. Tratá de conseguir el ítem de la invencibilidad.

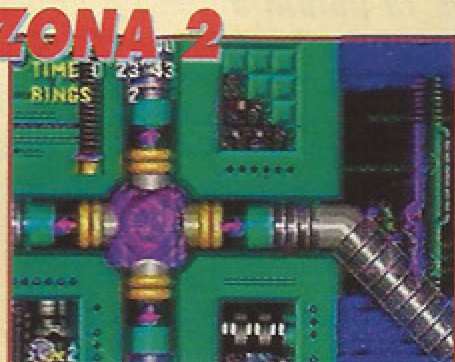


Jefe - Saltá en el escudo de burbujas y después sobre el jefe.

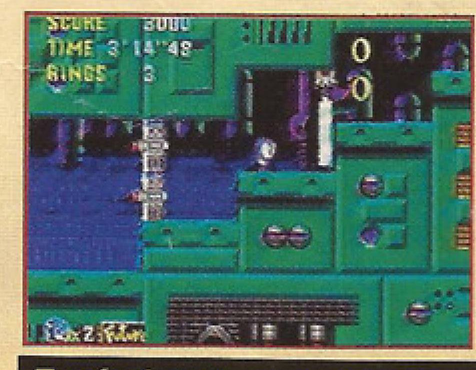
FASE 7 METALLIC MADNESS

Es la última fase. Llena de cilindros y situaciones peligrosas. Y Sonic se vuelve loquísimo...

ZONA 2



Entrá en el lanzador, quedate girando en el centro del aparato y elegí uno de los cuatro lados.



Tocá el rayo para encoger a Sonic y pasar por los tubos.

ZONA 3



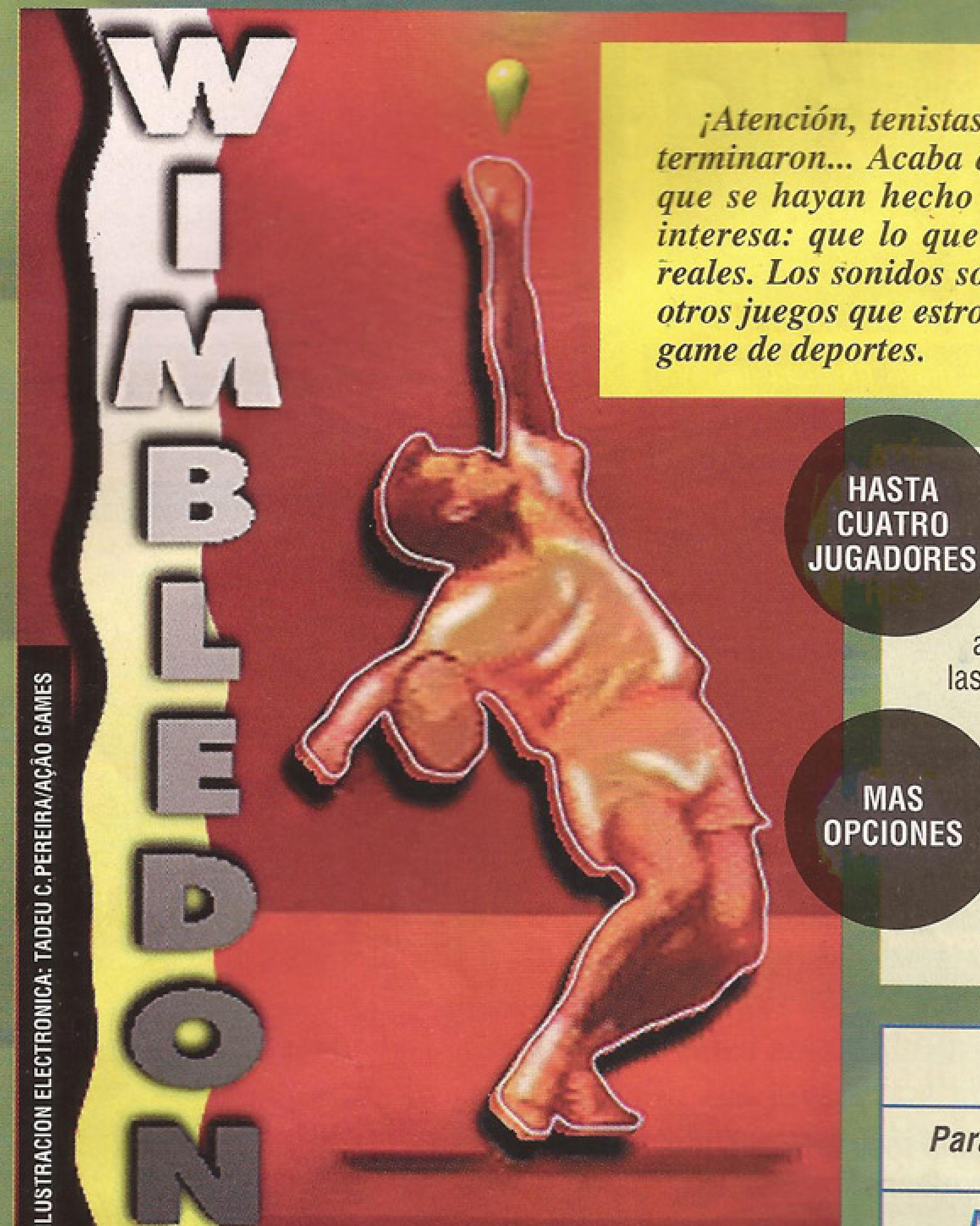
Acertale varias veces a la máquina de Robotnik. Pero cuidado con las cosas que te tira.

LOS RESORTES ROJOS LANZAN A SONIC MAS LEJOS QUE LOS AMARILLOS.

WIMBLEDON / Sega Sports

Deporte — 1 a 4 jugadores

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION



¡Atención, tenistas fanáticos! Sus horas de aburrimiento terminaron... Acaba de salir Wimbledon, el game de tenis más completo y realista de los que se hayan hecho para esta consola. Sega Sports concentró sus esfuerzos en lo que interesa: que lo que ocurre en la pantallita se parezca al máximo a los campeonatos reales. Los sonidos son una masa y los gráficos están buenos, sin las pavadas comunes de otros juegos que estropean la jugabilidad y la competencia ...las dos cosas esenciales en un game de deportes.

HASTA CUATRO JUGADORES

El juego está inspirado en el más tradicional torneo del mundo: el de Wimbledon, en Inglaterra, donde los gigantes del tenis se disputan premios millonarios. Y es el primer juego para hasta cuatro personas jugando en parejas. Vas a necesitar un adaptador para cuatro joysticks, pero la competencia se vuelve alucinante. Si faltan jugadores, la computadora asume lugares hasta completar las parejas.

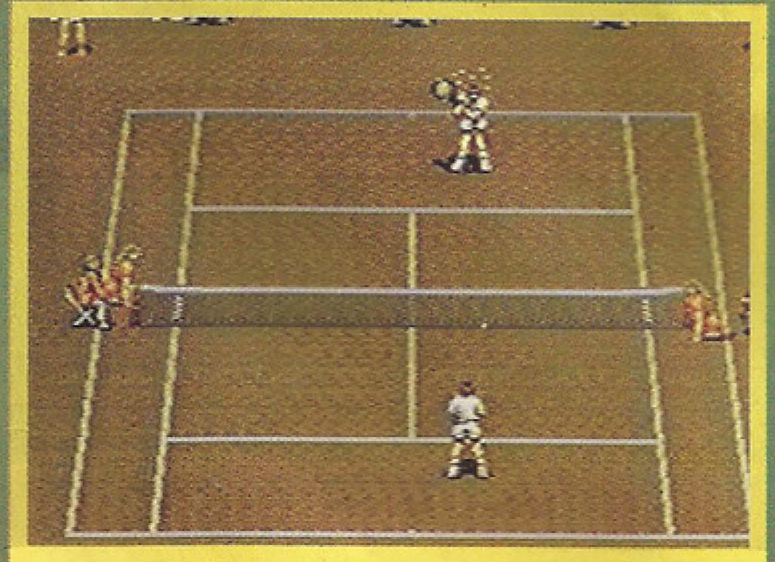
MAS OPCIONES

Wimbledon trae nueve niveles de dificultad y podés optar entre control manual o semiautomático de los tenistas. La visión del campo es siempre la misma, pero se puede elegir entre 24 atletas, el piso (arcilla, césped o sintético), el número de sets por juego y usar passwords en los torneos. Por fin, el game trae la opción Locus Display, que muestra la trayectoria de la pelota antes de caer. De esta manera ya es un regalo.

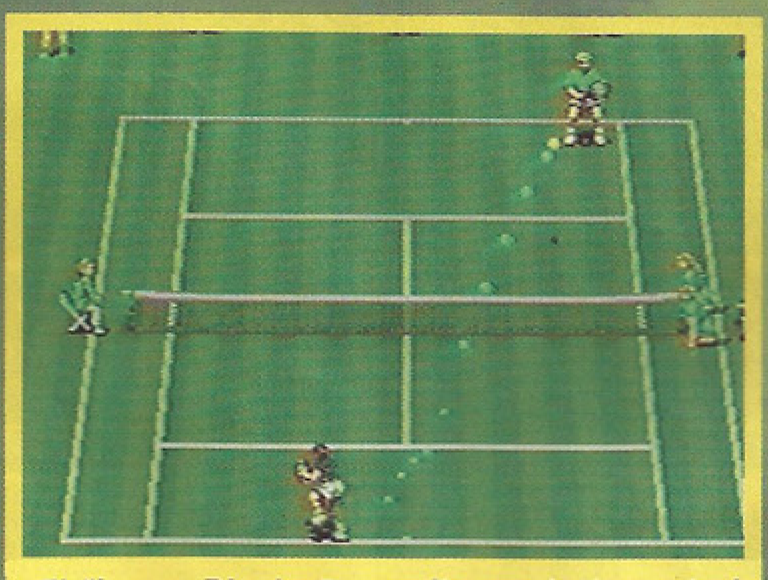
COMANDOS

Para sacar, apretá el botón para levantar la pelota y otra vez para golpearla.

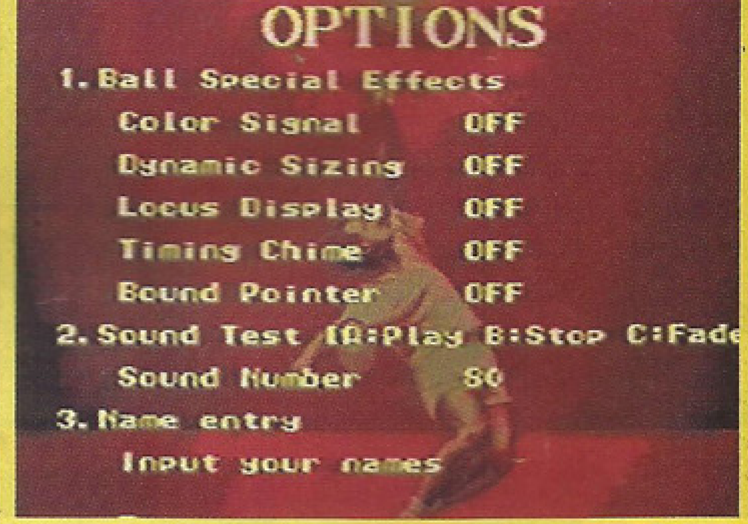
A- pelota débil	**B-** pelota mediana	**C-** pelota fuerte



¡Ouuu! Cuidado con no recibir un pelotazo en el medio de las piernas. ¡Además de doloroso, es un "veranito" delante de todo el público!



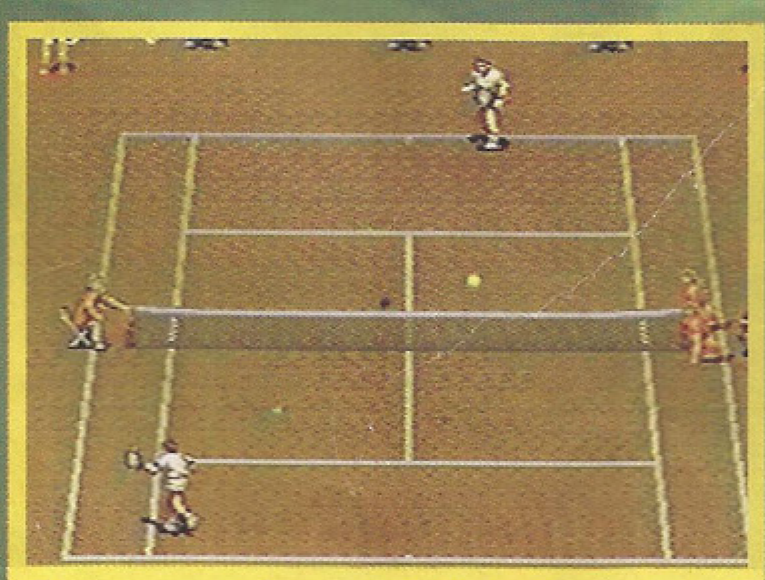
El "Locus Display" permite ver la trayectoria de la pelota antes de que caiga. ¡Sólo un ciego puede errar!



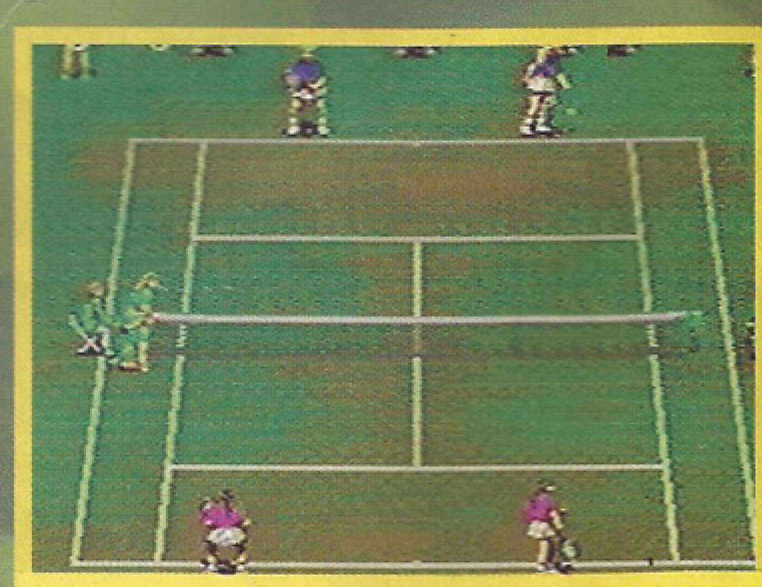
Para hacértela fácil, el juego indica el momento exacto para golpear (Color Signal y Timming Chime) y dónde caerá la pelota (Bound Pointer).



Podés elegir entre 24 tenistas. Una tabla muestra las características de cada uno: si es zurdo, fuerte, etc.



Tu saque puede ser imbatible. Si el oponente entra en la cancha antes del lanzamiento, mandá un saque fuerte hacia el lado opuesto.



Las opciones incluyen tenis en parejas, para 4 jugadores. ¡Lo máximo!



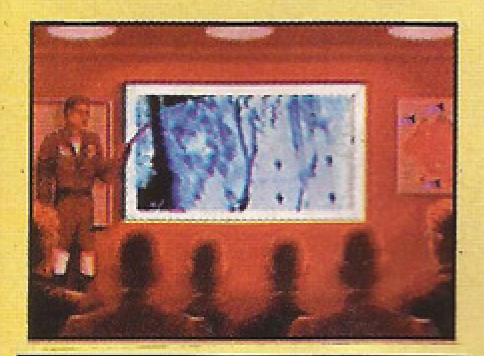
Si sos fanático de los simuladores complejos, Sega está presentando algo especial para vos. Mig-29, que no tiene nada que envidiarle a la versión original para computadora o a games como Wing Commander y Pilotwings. Sólo que el esquema básico es medio gastado: tu misión incluye destruir bases enemigas, abatir aviones sospechosos o rescatar rehenes en áreas peligrosas.

Siete Visiones del Juego



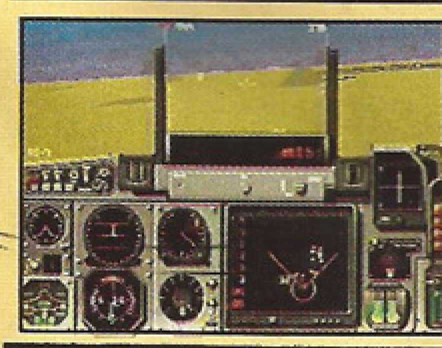
¡Los gráficos son increíbles! Tu visión puede ser desde adentro o de afuera de la nave. Hay varias perspectivas: frontal, lateral delantera, lateral trasera, delantera y hasta de la torre de comando. Y las laterales pueden ser tanto la derecha como la izquierda. El resultado es un verdadero show de imágenes que hacen recordar el simulador del Virtuality, ese arcade de realidad virtual.

Vos cargás varias armas para derrotar a los enemigos. La AS-8, por ejemplo, es teleguiada. Las opciones no paran ahí. Mig-29 es un verdadero universo. Como no podía dejar de ser, el juego es re-difícil. Un juego para ser saboreado de a poquito. Si te copan los simuladores, divertite. Este es de los buenos...


El comandante explica las misiones. Te da una breve historia de los últimos acontecimientos y delega tareas.

Estas son tus armas. Elegí cuantas quieras de cada una. Pero no te enloquezcas: hay un límite.


Para levantar vuelo, apretá ↑ + A y, en la secuencia, apretá ↓ + A.

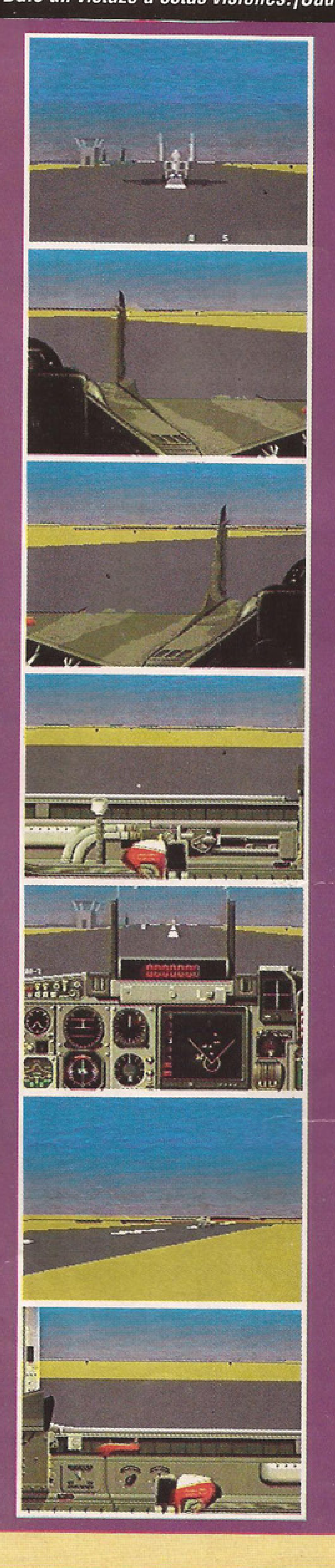

El panel informa lo que ocurre a tu alrededor. Está atento a la computadora de a bordo.


Orientate por la sombra de tus enemigos. Así resulta más fácil acertarles.


Pedí acceso al mapa para poder planear tu misión con más inteligencia.

CUESTION DE PERSPECTIVA

Dale un vistazo a estas visiones. ¡Uau!



OUT RUN 2019

Selección de Fases - En la pantalla de presentación, apretá y sujetá A, B, y C al mismo tiempo y después apretá Start.

JURASSIC PARK

Disfrutá del final - Digitá este password para ver los créditos del juego de los dinosaurios: FREIHEIT

Códigos del Game Genie - ¡Uau, reventá todo!
Vidas infinitas: BVDA-AA5G
Comenzá con Grant en la fase 13:
AJMA-JA7G + 9TMA-KGFL + BTMA-JAFN

KING SALMON

Passwords - ¿Difícil la pesca? Entonces, andá derecho a fases bien adelantadas.
Fase 47: GJJQWCQWLJ
Fase 61: NJHFVXRSLY
Fase 73: ZHGVWRQDXN
Fase 79: RTWJZCCFHF



PIT-FIGHTER

Pantalla de Opciones Secretas - Esperá la pantalla de apertura y de ahí apretá A, B y C al mismo tiempo. Cuando la pantalla de opciones aparezca, podrás elegir el nivel de dificultad, reventar todo en Practice Mode o gozar con el Sound Test.

FATAL FURY

Códigos para Game Genie - Invencibilidad después de recibir un porrazo en el modo 1 Player: C4TA-AAG8
Jugar computadora de cualquier lugar: ANGT-BBGC

NIGHT TRAP CD

Escenas secretas - Después de terminar el game, en el final de los créditos, apretá y sujetá ↑ y apretá el botón A cinco veces seguidas. En vez de aparecer un fade out, vas a ver en la pantalla una nueva imagen, llamada "The Annals of Digital Pictures", donde se muestra a un montón de ejecutivos asistiendo a un preview del concepto original de Night Trap, ¡de 1986! Sólo llegando al final, vas a poder ver toda esta locura.



ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES



Tomá un poco de Sonic, echale una pizca de fantasía y sazoná con la creatividad de Konami. ¡Listo! Es la receta de un plato sabrosísimo: Rocket Knight Adventures. Un game bonito y difícil, lleno de desafíos y novedades. Serio competidor como mejor juego de acción del año.

Son siete fases que se desarrollan en escenarios bien variados: agua, tierra y mar. Vos sos Sparkster, un héroe que es un demonio con una espada en las manos. Salta, vuela, corre, nada, da espadazos, anda cabeza abajo, etc. El bichito es fuego. No es raro. Es líder de la multipremiada escuadra de los Rocket Knights, los caballeros diez puntos.

El Reino de Zebulos

La acción se desarrolla en el planeta Elhorn. Allí está el reino de Zebulos, llamado así desde la época en que el rey Zebulos derrotó a las tropas de la nave Pig Star y conservó la paz de los ciudadanos. Para no toparse con sorpresas desagradables, Pig Star fue encerrada en un lugar muy bien escondido. Solamente una llave mágica da acceso al lugar.

Pero Pig Star es muy poderosa. Tiene poderes para destruir reinos enteros. Para garantizar la tranquilidad en Zebulos, se formó una súper tropa: la Rocket Knights. Reúne a los luchadores del más alto nivel, campeones en el arte de las magias. Sparkster es el líder del grupo. Luchó contra el canalla Axle Gear, un Rocket Knight del mal, despachando al malvado hacia otras galaxias.

La Vuelta de Axle

Pero Axle consiguió volver y va a vengarse de Sparkster. Sus planes son crueles: raptar a la princesa Sherry para sobornar al rey y conseguir poner sus manos en la Pig Star. Pero el rey no puede ayudar mucho. Sólo la propia Sherry conoce los misterios que llevan a la nave. Sparkster debe salvar a la princesa y cuidar a la Pig Star. Y, para eso, derrotar a Axle en el final.

¡Ufa! La tarea no es de las más fáciles. Pero Rocket Knight Adventures vale el esfuerzo. Es un juegazo. De esos que salen –como mucho– tres o cuatro veces por año. Si alguien tiene prejuicios contra los animalitos voladores, es mejor que vaya cambiando de opinión. ¡Sparkster es lo máximo!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES / Konami

Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Fase 1 - Reino de Zebulos





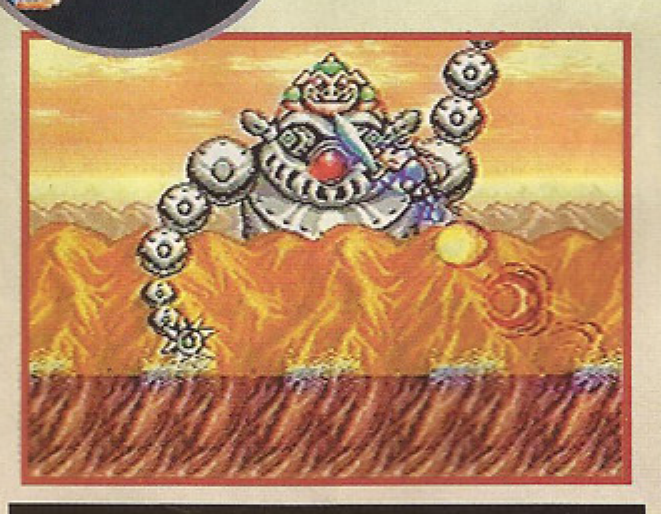
Enseguida de la salida, subite a ese árbol, quedate colgando y agarrá una vida.

Subjefe: saltá y ponete detrás de él y atacalo. El puente cae y ...

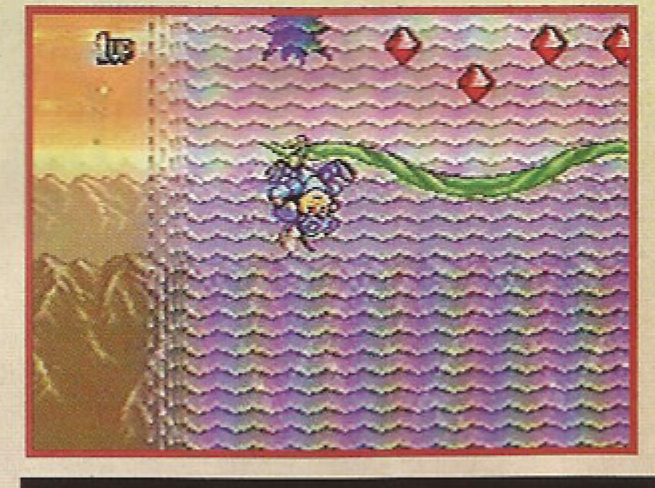


¡Echá un vistazo! En el segundo piso aparecen llamaradas. Esperá tres llamaradas y agachate en los lugares indicados en el mapa. No te olvides de tomar la vida que está allá arriba, justo en el ángulo.

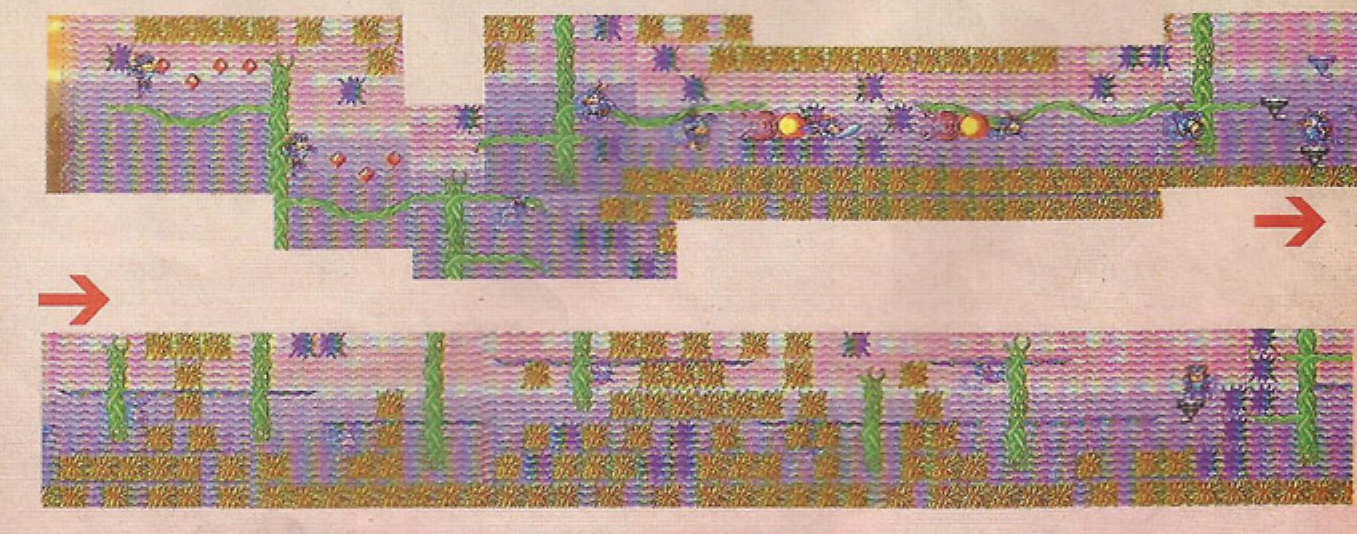
Fase 2 - En la Cordillera



Un enemigo fortachón es la tarjeta de presentación. Quedate en el ángulo derecho de la pantalla y usá el cohete para acertarle a la cara. Ojo con sus brazos, ¿OK?



¿Qué te parece una vida? Entonces prestá atención. Aparece al comienzo de esta corriente de agua, allá arriba.



¿Sabés nadar? ¡Sparkster es un campeón en el medio de tanta H_2O! Pero no toques las espinas o... fuiste

COMANDOS

A o C - ATAQUE B - SALTO

GIRADITA

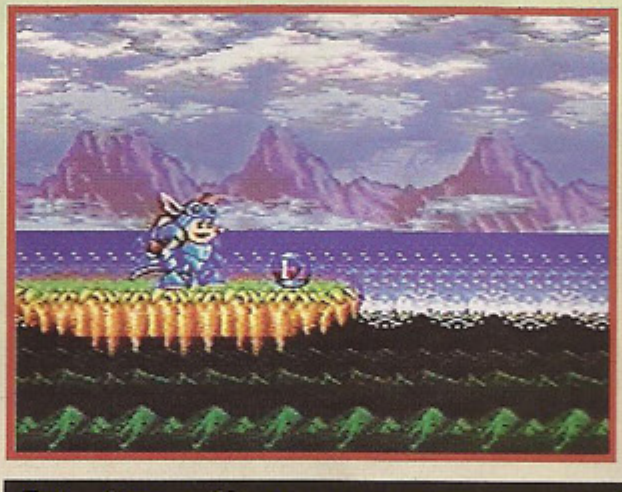
Igual que en el Rocket Attack, pero sin usar el Direccional

ROCKET ATTACK

Apretá el botón de ataque hasta que la barra quede llena. Soltalo con el Direccional.



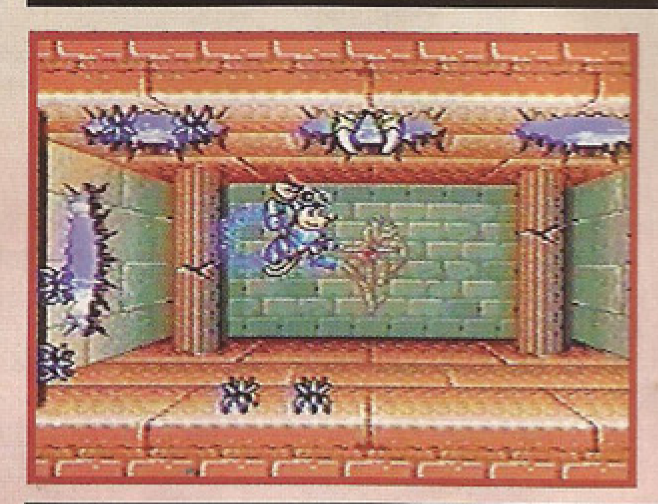
...la guerra continúa dentro del agua. Enfrentalo sin miedo. ¡Es refácil!



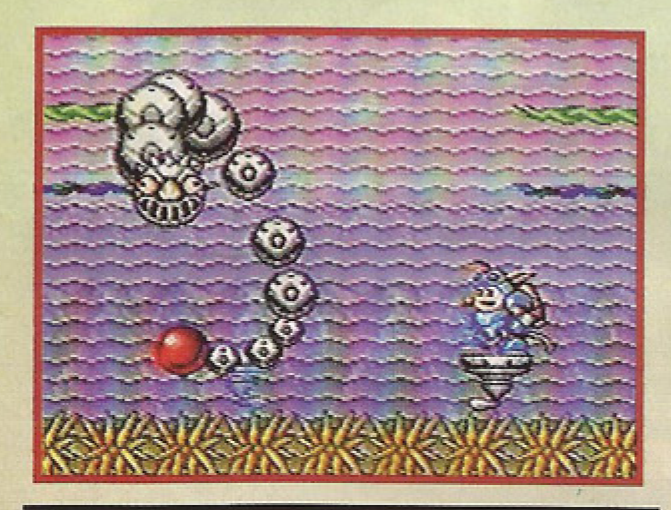
Este ítem sólo aparece una vez en el juego. Agarralo para comenzar a volar.



Jefe: es previsible, siempre avisa dónde va a aparecer. Sólo hay que prestar atención a los agujeros en la pared.



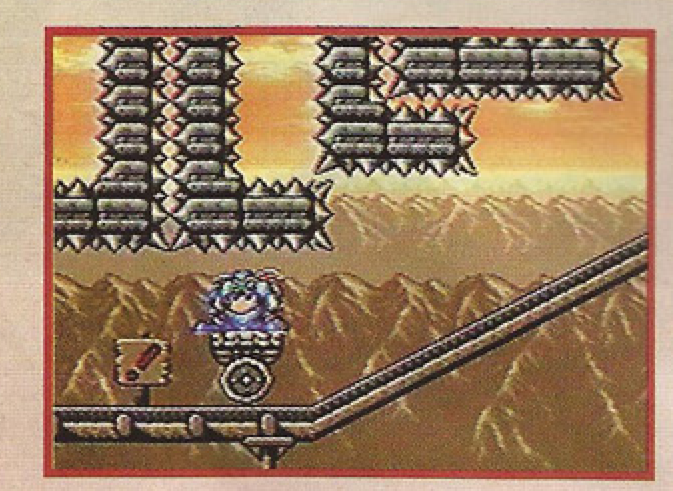
Suelta unas arañas. Saltalas y dejá el cohete preparado. Disparale a la araña roja y después a su cara.



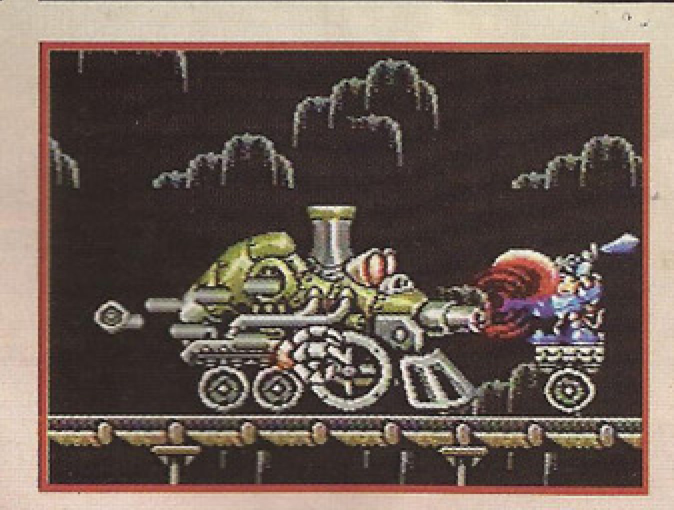
Subjefe: fijate si está por detrás o al frente de la cascada. Acertale a su rabo en la parte roja.



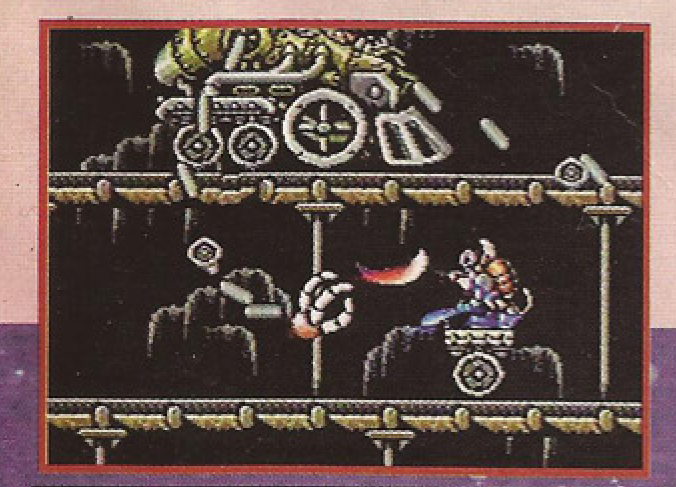
No te quedes paveando en esta pantalla negra y peligrosa. Andá con el cohete, con todo, sin pararte a pensar en nada.



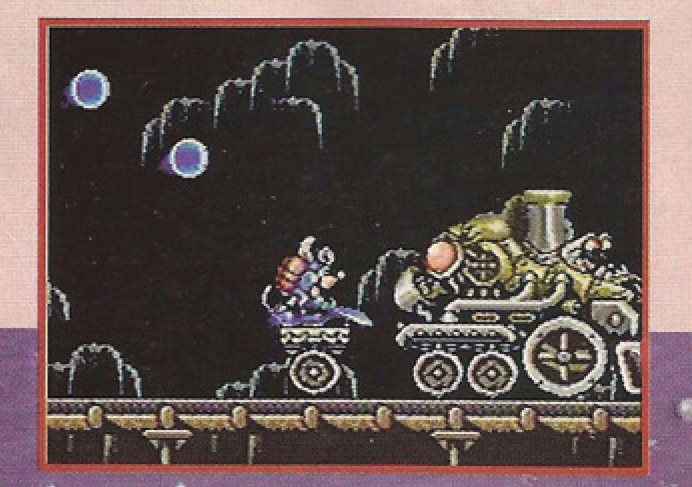
¡Upa! Ya viste esto antes, ¿no? Fue en el Sonic 2 de Master. Vos controlás el carrito. Pero sólo cuando está gris.



Jefe: empezá reventando la parte del frente...



...después acabá con sus manos.



El final es lo más aburrido. Acercate al tipo y dale espadazos en la parte trasera.



Fase 3 - En el Subterráneo



¡UAU! Este espejo es lindísimo. Cuando no tengas visión del juego, orientate por las imágenes reflejadas



Es re-difícil agarrarle las mañas. Principalmente en situaciones como ésta. Concentrate bien en agarrar la vida y volver a la plataforma correcta.



¡Qué cangrejón! Destruíle el brazo derecho y golpealo en la cabeza. ¡Ni se te ocurra reventar su brazo izquierdo!



¿Y este paseíto en gran estilo, qué tal? El tipo es medio torpe pero ayuda mucho.



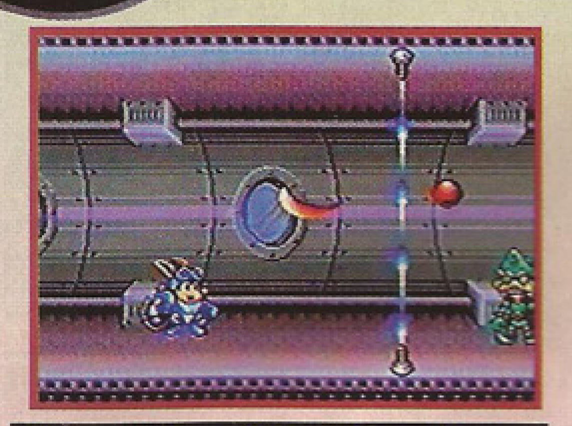
Jefe: un pez mecánico. Tenés que huir de él por las plataformas.



Abre la boca y suelta bolas de fuego. Enseguida, sale un tipito de su boca: acertale para acabar con este pescadote.

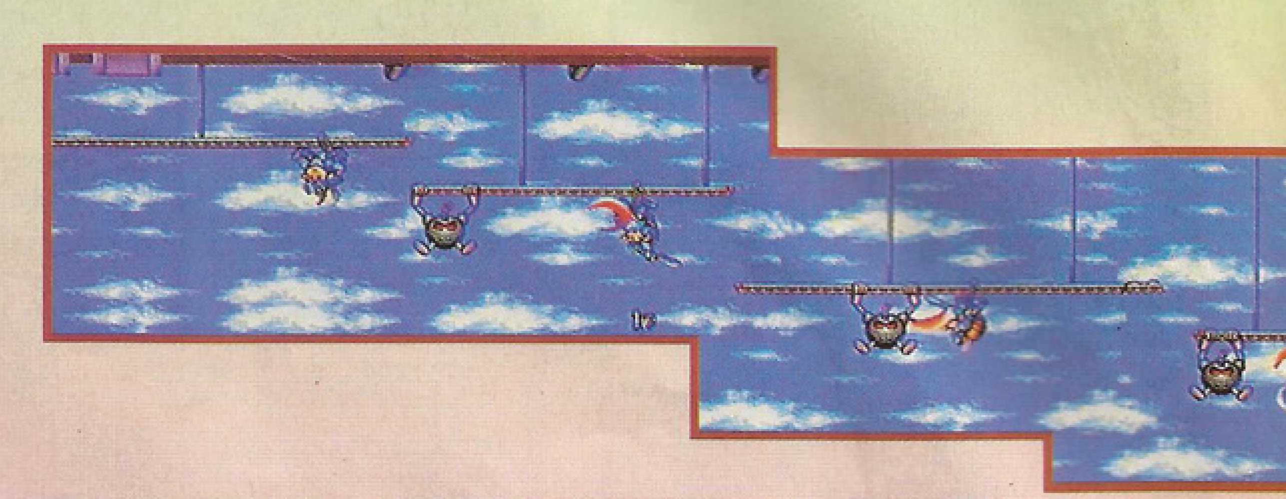
CONTINUA

Fase 4 - Nave Espacial

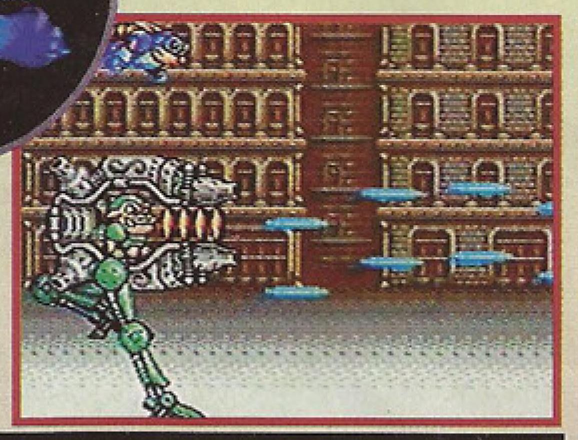

De salida, adiviná los ataques de este ciudadano. Sólo así podés destruirlo y hacer que el campo de fuerza desaparezca.

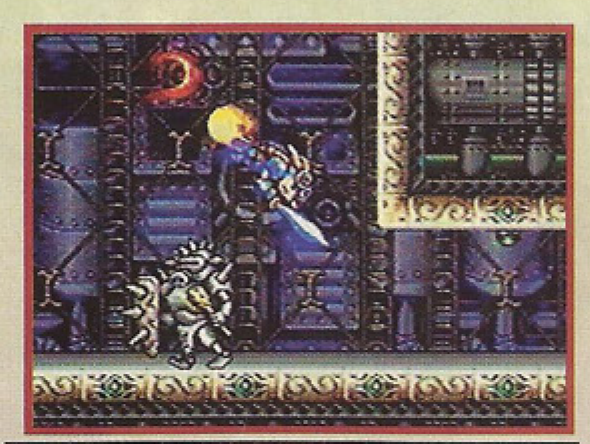


Entrá en la nave, andá hasta la "nariz" y, cuando ésta caiga, saltá hacia la izquierda como el juego manda.

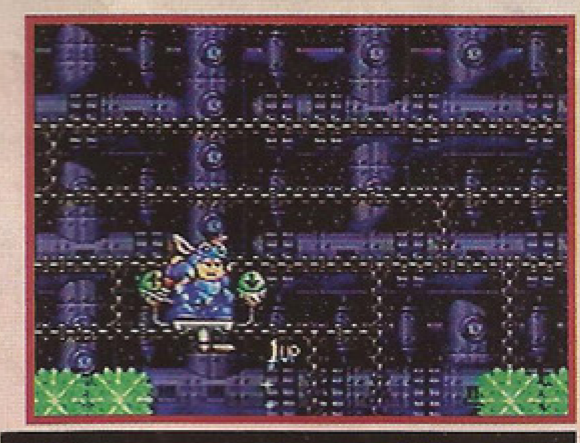

Andá colgándote, hacé movimientos precisos y prestá atenció a los detalles. Hagá un cohete, soltá, tomá la vida y volvé a la plataforma.

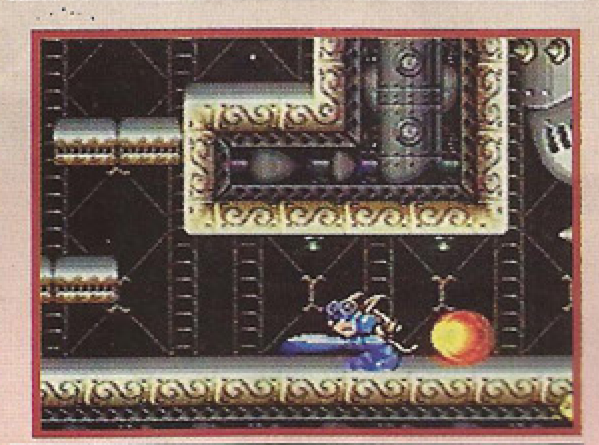
Fase 5 - Reino de Devotindos

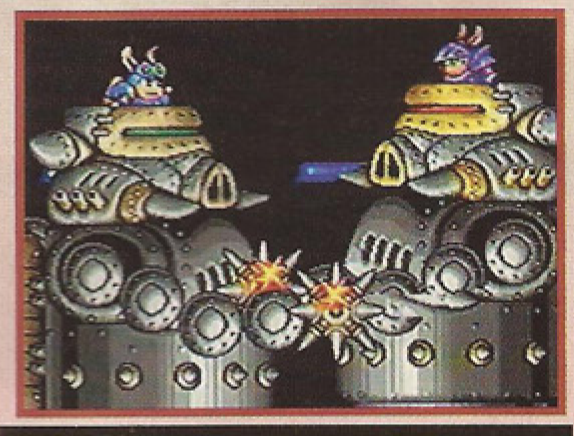

Subjefe astuto: esperá sus tiros y atacá cuando cambia de lado, de izquierda hacia la derecha.


El cerdito metálico es invencible. Vos tenés que saltarlo y correr hacia el teletransportador.


¡Qué genial! Vos controlás este verdadero ovni. Dale golpes a la izquierda para subir y a la derecha para bajar.

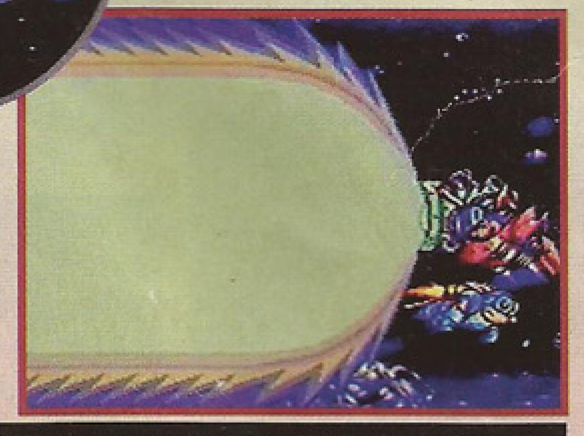

¿Qué tal una vida más? Está allá arriba, re-difícil. Agarrala, pero tené bastante cuidado.

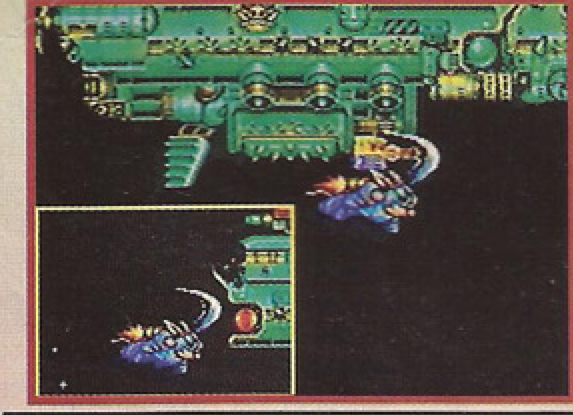

¡Patitas pa' qué te quiero! Huí rápido de este monstruito robótico. Cohete accionado es medio camino andado.

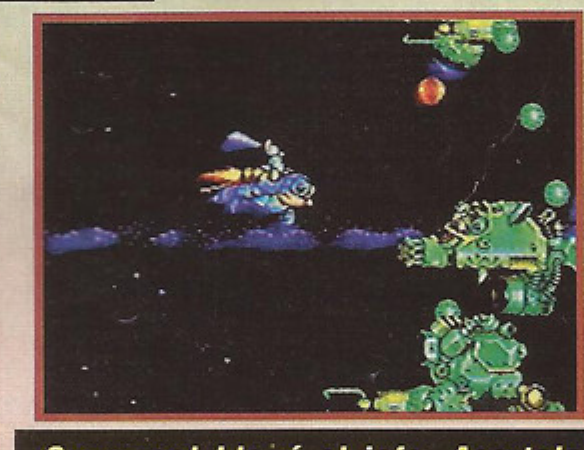

Jefazo creativo: dos robots se enfrentan. Y vos "guiás" uno de ellos. Esperá que venga y tirátele encima.

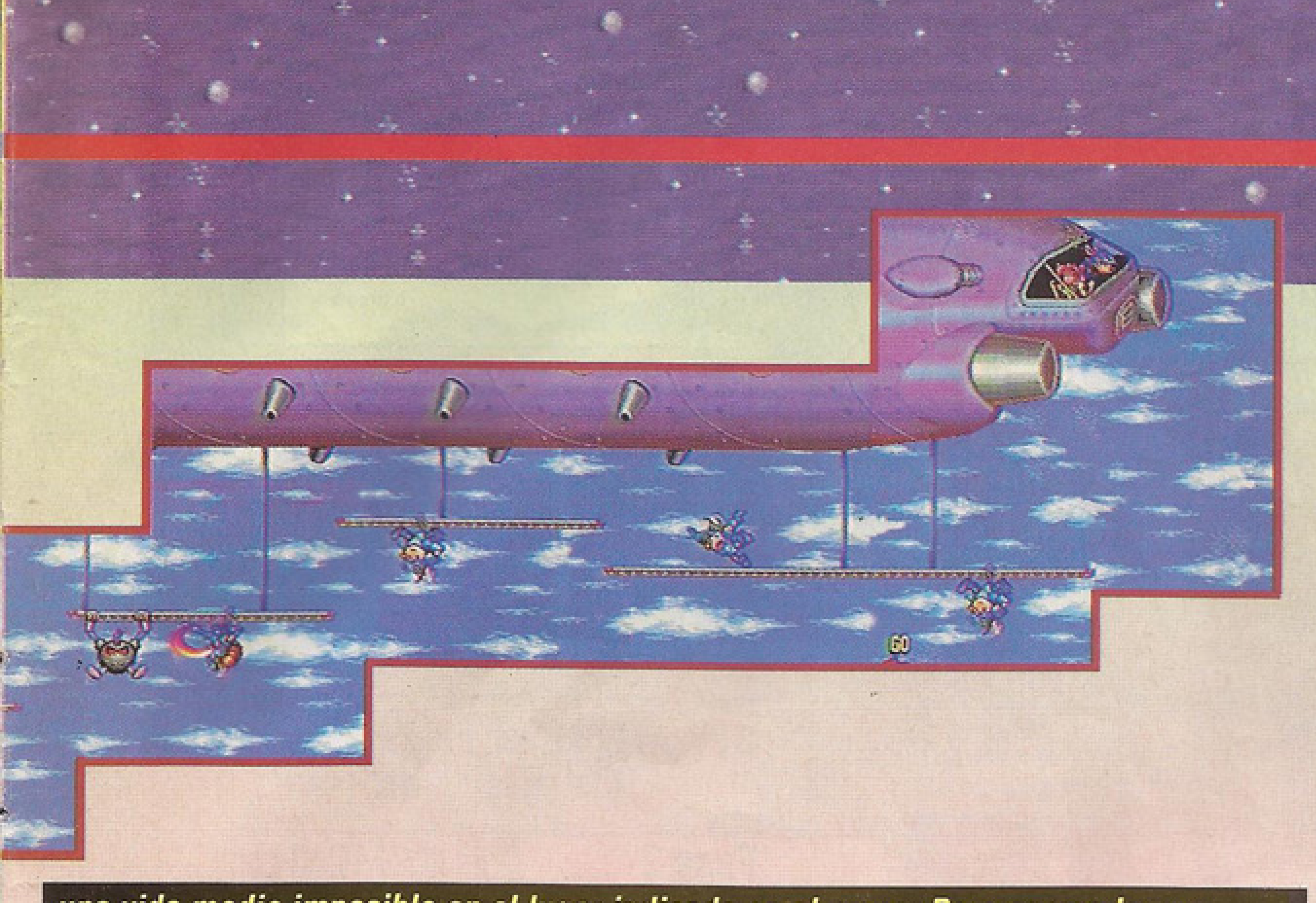
Bajá enseguida y no le lleves el apunte a los chanchitos del techo. Apretá el botón rojo y deciles chau.

Fase 6 - Espacio Sideral

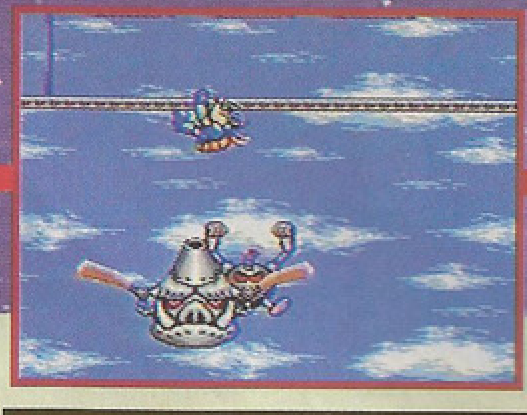

Esto es defensa. El láser de este tipo éste ocupa casi toda la pantalla. Escapá como puedas.


Jefecito: reventá los cañones inferiores. Se divide y vos tenés que destruir la parte roja. ¿Cansado?

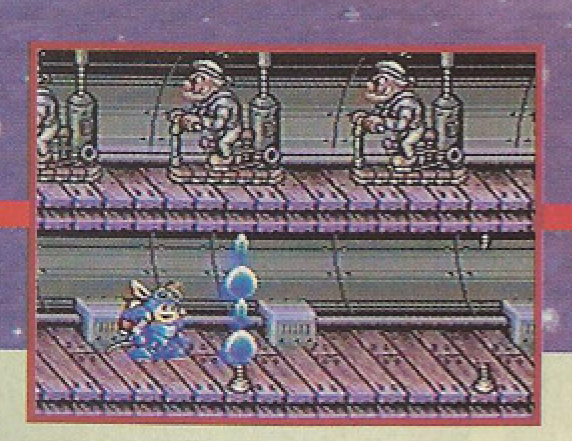

¡Sorpresa! Llegó el jefe. Acertale a la bolita roja. Es cómico: el tipo tiene un ataque de histeria.



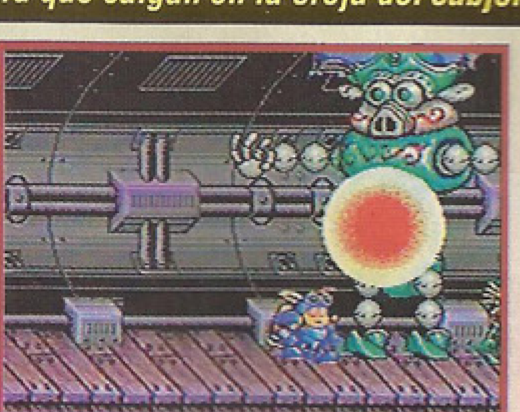
una vida medio imposible en el lugar indicado en el mapa. Para agarrarla, car-



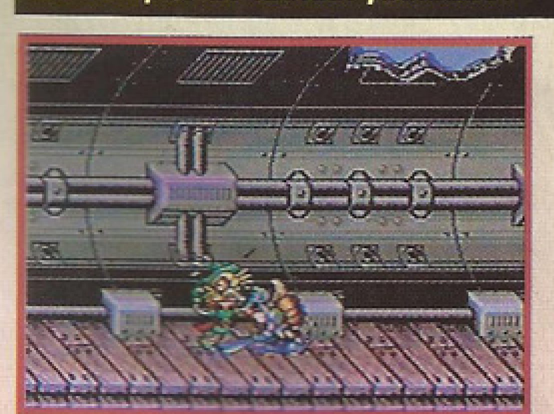
Dale a los tipos en la plataforma para que caigan en la oreja del subjefe.



Los marineros generan energía para los campos de fuerza. ¡Cuidado!



Este jefe es loquísimo. Pegate a él y dale espadazos en el ombligo. Tiembla todo, como loco.



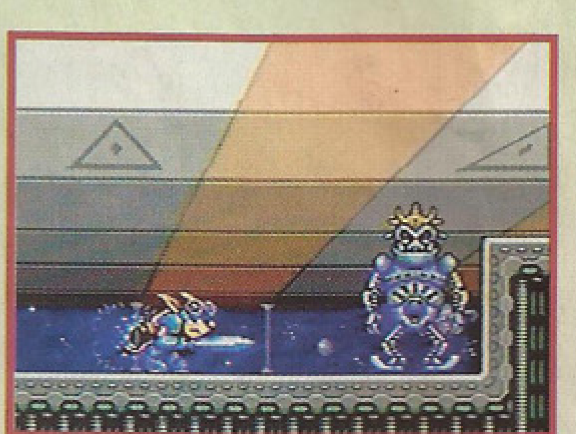
En su intento final, el jefe va a soltar un monstruito. Meta bala o, mejor, espada, con él.

Fase 7 - Pig Star









¡Arcos romanos! Destruí a este tipo con un estruendoso rocket attack. Defendete en los ángulos.

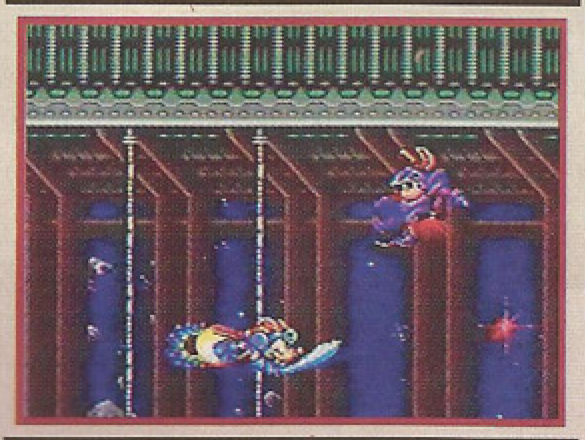
¡Qué pesado! Se reconstruye, trozo por trozo, y tenés que darle de nuevo. ¡Qué trabajo!...

Estos robots son inofensivos. Solamente los robots completos salen para atacarte. ¡Atención!

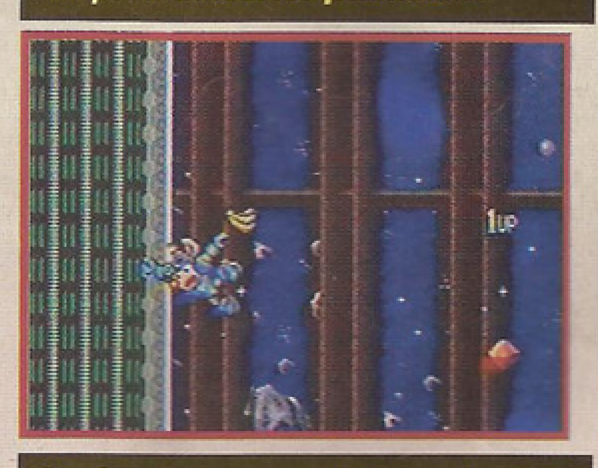
Escenario futurista. Los enemigos no dan miedo. Pero no demores mucho. Salí rapidito hacia la derecha...



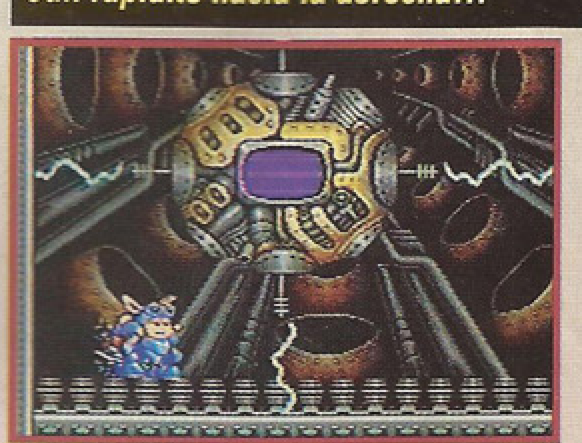
El combate del siglo: Sparkster y el propio Axle Gear. Preparate.



Cuando aparece, acertale con un rocket attack. Agarrá los cables para que no te lleve la gravedad.



Aquí la baja gravedad ayuda. Subí con todo para agarrar dos bananas y una vida.



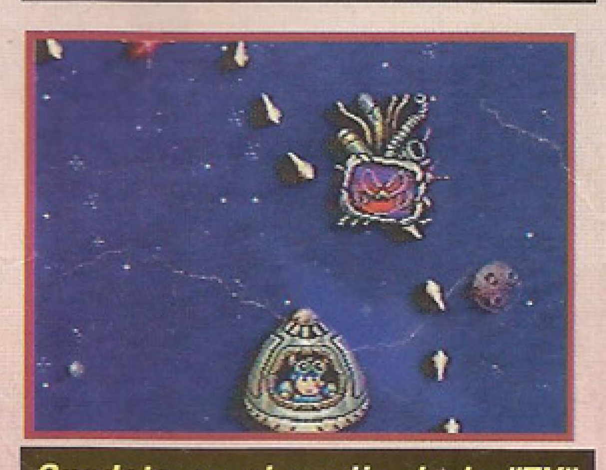
Jefazo final: Pig Star. Ataca con láser, cadenas, argollas sin cadenas, bolitas y tiros. ¡Escapá!



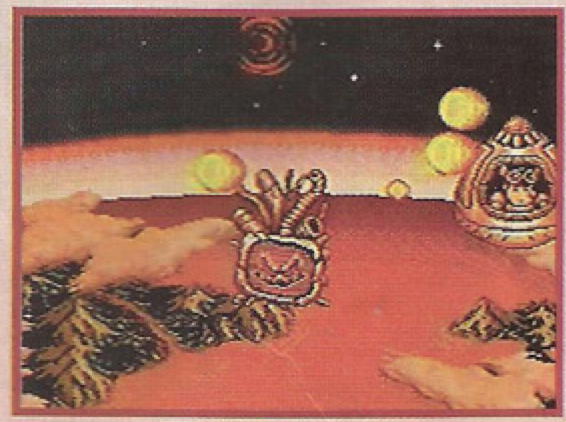
Acertale a la bola roja varias veces seguidas, hasta que sucumba. El fondo es lindo, ¿no?



Cuando todo parecía acabado, vuelve la Pig Star. Sólo se pueden esquivar sus ataques, ¿OK?



Quedate en el medio de la "TV", siguiendo sus movimientos. La gravedad los atraerá hacia Elhorn.



Vos conseguís pasar pero Pig Star queda atrás, comiendo polvo intergaláctico.

El nivel de dificultad es novedoso. El número de vidas y continues varía de acuerdo con él. Fijate:

NIVEL DE DIFICULTAD

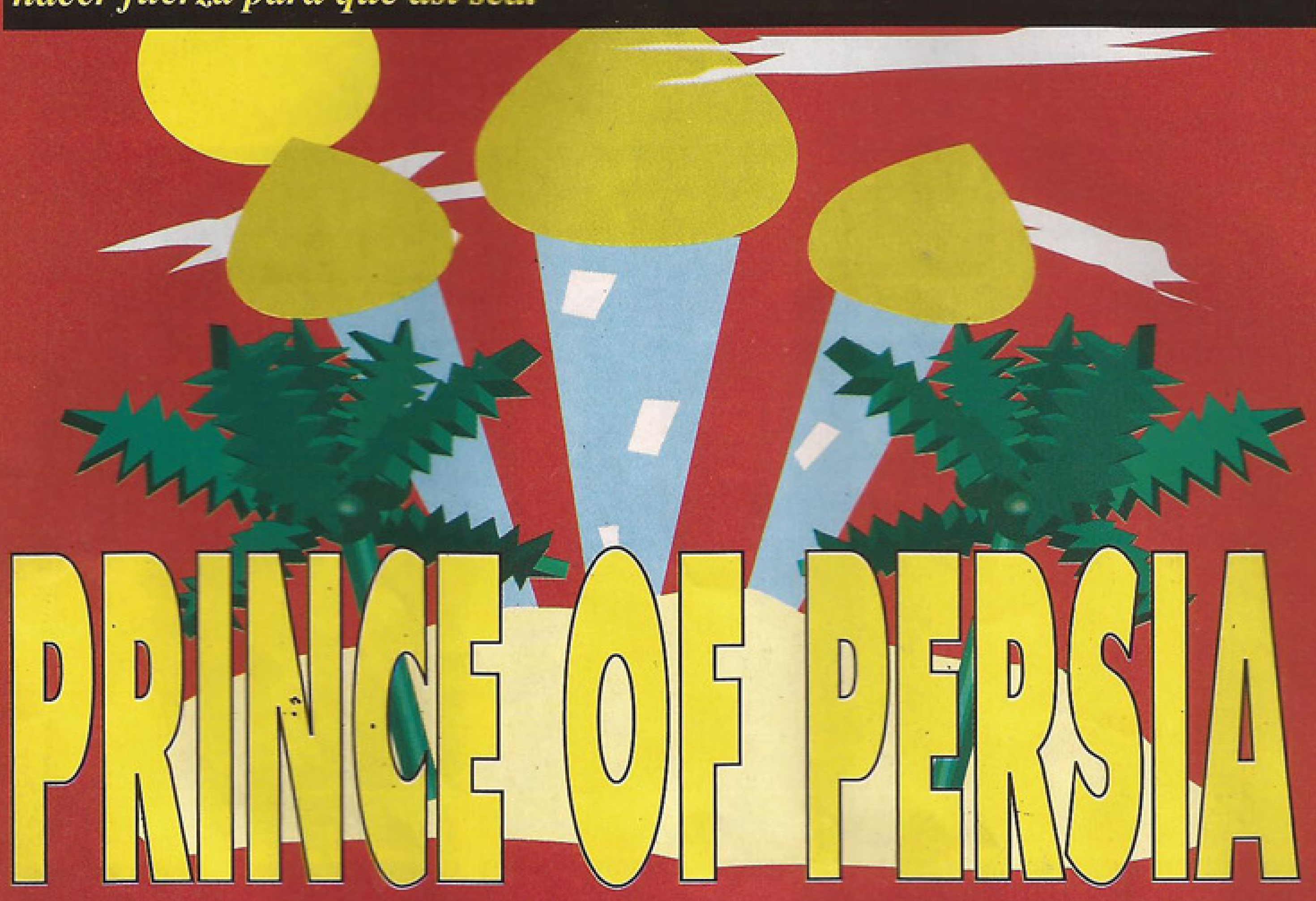
	Children	Easy	Normal	Hard
Vidas	3	2	1	1
Continues	5	3	1	0

BANANA Y MANZANA DAN ENERGÍAS. MENOS EN EL "HARD", DONDE LAS FRUTAS RINDEN SOLAMENTE PUNTOS.
PROBA EL HARD. UN GOLPE Y GANAS UN SONORO GAME OVER.

¿VIDAS EXTRAS? 20.000 PUNTOS DAN UNA VIDA, 60.000 RINDEN OTRA. A PARTIR DE AHI, A CADA 60.000 OTRA VIDA.



Fans del Master, es hora de festejar. El cartucho Príncipe de Persia, por fin, está llegando a sus manitas ansiosas. Y el game bien merece una carrera hasta la casa de alquiler más cercana: trae un desafío de comerse las uñas, con gráficos, sonidos y diversión re-buenos. Prince of Persia (nombre del game en inglés) ya tiene la primera versión disponible en más de una docena de sistemas: desde las computadoras PC, Macintosh y Amiga hasta las consolas NES, Super NES, Mega Drive, PC Engine y otras. La banda del Master fue una de las últimas. ¡Grande, Sega! Ojalá que la segunda versión llegue más rápido. Vamos a hacer fuerza para que así sea.



PRINCE OF PERSIA

En busca de la Princesa

La historia posee encantos dignos de Aladdin y no cambió nada. El sultán de Persia parte en un viaje y deja su trono a merced del maligno Vizir. Este decide casarse ahí nomás con la princesa y, así, convertirse en príncipe y ocupar el lugar del Sultán. ¡Pobre princesa! Para ella resta una sola esperanza: su amado, un joven plebeyo, tiene que salvarla. Pero el Vizir, al saber que tiene un adversario, manda a encerrar al muchachito en las mazmorras del castillo.

Vos, en el papel del infeliz plebeyo, tenés que pasar por guardias, trampas y, al final, enfrentar al propio tirano para conseguir salvar a la bella princesa. Para todo esto, contás con nada más que 60 minutos.

Trampas y Pociones

PARA PASAR POR LAS LANZAS, ANDA DESPACIO SOBRE ELLAS HASTA QUE SE BAJEN

Esta versión está basada en la original para PC y trae todo igualito: las mismas trampas, objetos, guardias y pociones. En todas las fases estás en los laberintos de las mazmorras y tenés que encontrar la puerta hacia la etapa siguiente. La mayoría de las veces, la puerta sólo se abre si vos pisás una laja que está en otro lugar, lejos de la puerta. Está atento para no quedar ensartado en los pinchos que salen del piso, caerte en lajas sueltas, pozos profundos o intoxicarte con pociones venenosas. Prince es un desafío para no encontrarle defectos.

PRINCE OF PERSIA

Acción — 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

PASSWORDS

Si querés saltar etapas, usá estos passwords:

Fase 2	IMOKHJ
Fase 3	KNLMIM
Fase 4	EGBFBB
Fase 5	LLOLHM
Fase 6	IHHHDQ
Fase 7	KIHIEV
Fase 8	NKIKGF
Fase 9	JEGFBJ

OJO CON LAS POCIONES

Durante tu misión, tratá de alcanzar las pociones mágicas que te ayudarán a alcanzar a la princesa. A veces, están bien escondidas. Mirá para qué sirve cada una.

ROJA	Es venenosa y quita un punto de vida
AZUL	Restaura un punto del medidor de vida
VERDE	Agrega un punto de vida
LILA	Te hace flotar

COMANDOS

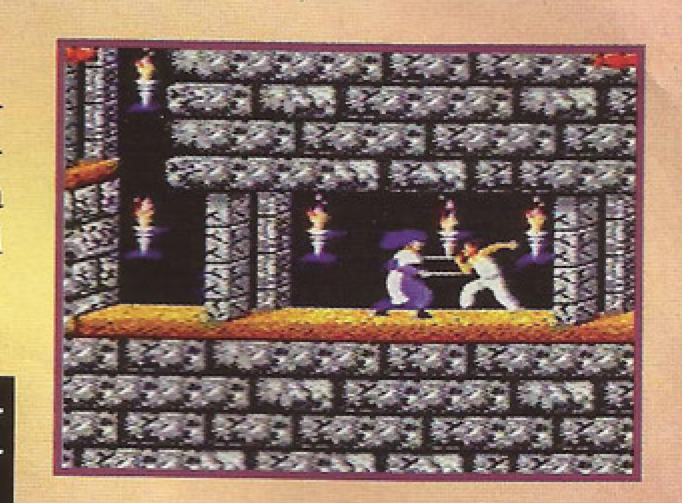
Direccional	Saltar en la vertical, agacharse, correr hacia la izquierda o derecha, según la flecha.
Botón 1	Sacar la espada/atacar y agarrarse en los bordes
Botón 1 + → o ←	Andar despacio
Botón 2 (con la espada)	Defenderse
Botón 2 + → o ←	Saltar
↓ encima de ítem	Usar el ítem

Un paseo por las fases

Como Prince es un juego re-difícil, complejo y largo, aquí van algunos de los trucos de las primeras fases y sus passwords. Agarrale las mañas para usar en las fases siguientes.

Fase 1

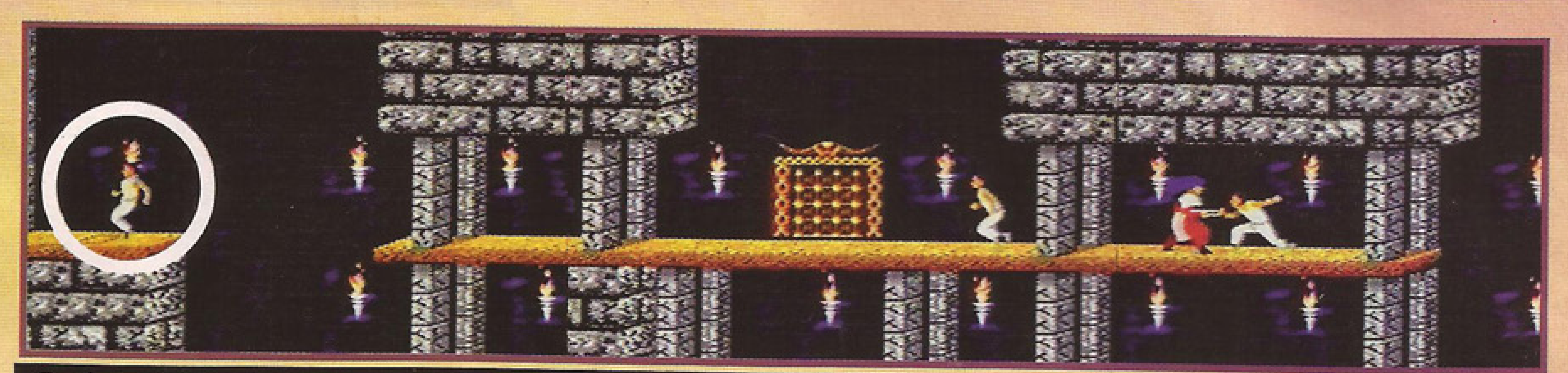
Antes de salir en busca de la princesa, encontrá una espada que está a la izquierda. Volvé por el mismo camino.



El ataque es la mejor defensa. Al enfrentar a los guardias, no pares de atacar.

Fase 2

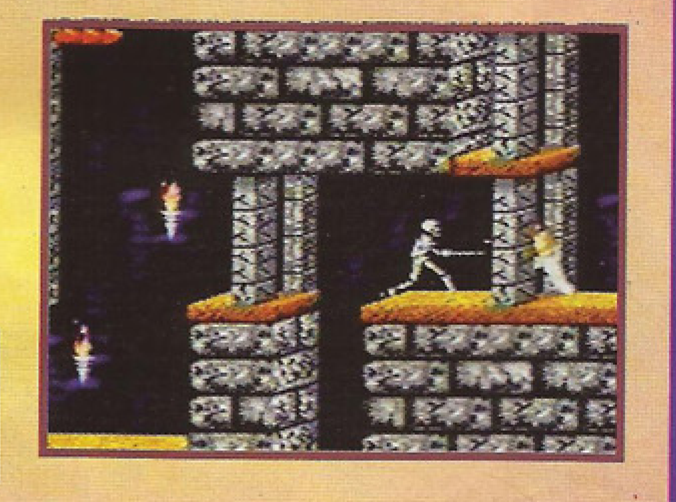
Estás en una parte baja del calabozo y tenés que subir para encontrar la salida. Siempre que aparezca un guardia cerca de un abismo, saltá atacando; si no el tipo te empuja a vos en el agujero.



Pasá directo por la puerta cerrada y aquí adelante, hacia la izquierda. La laja que abre la salida es la que indicamos en el mapa.

Fase 3

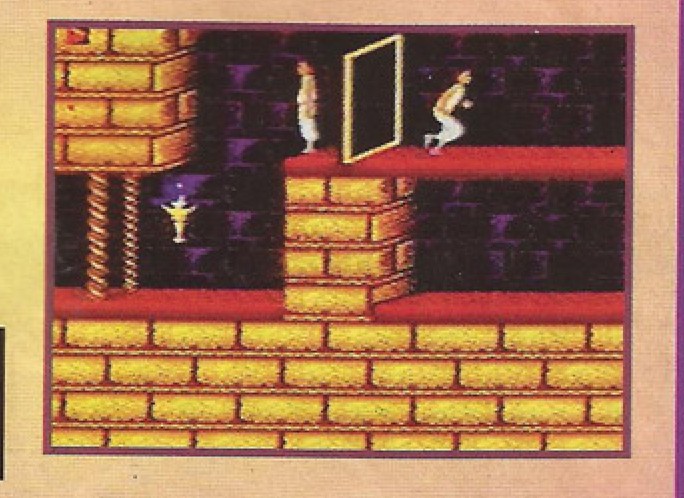
En esta fase, después de abrir la puerta de salida, encontrás un esqueleto mágico. Es inmortal y está armado.



Empujá el esqueleto al pozo, así no te va a molestar más.

Fase 4

En la puerta de salida, andá a la derecha y encontrá la laja que la abre. A la vuelta, hay un espejo. Es mágico y te roba el alma.



Atravesá el espejo sin pensar. En las fases siguientes conseguís tu alma de vuelta.

Fase 6

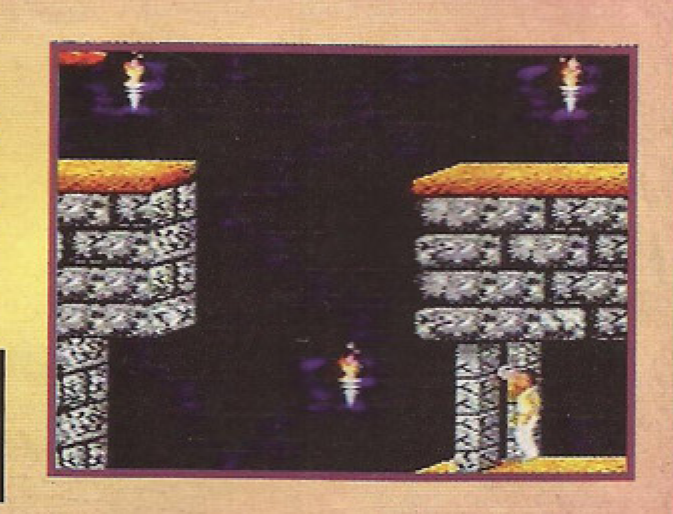
Esta es la única fase en que no hay puerta de salida. Al final de ella, encontrás tu alma. Cuidado...



Saltá hacia el otro lado. Tu alma te cerrará la puerta en la cara. Soltate para pasar a la próxima fase.

Fase 7

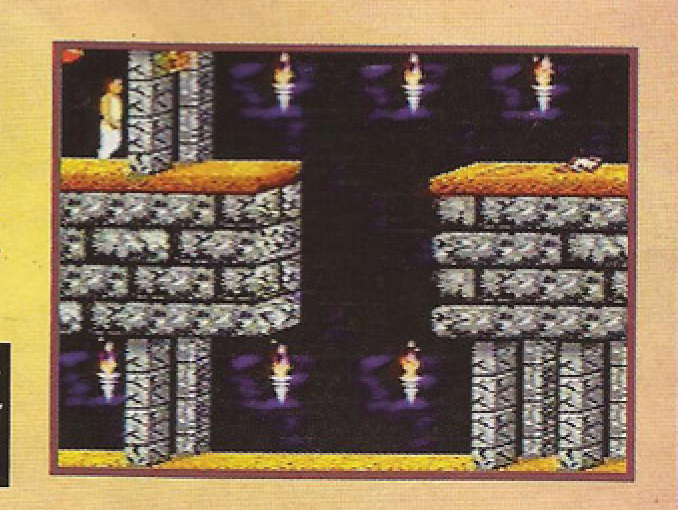
Comenzás esta fase cayendo. Apretá el botón 1 para agarrarte al primer borde que encuentres.



Usá la poción lila para conseguir llegar más rápido a la puerta de salida.

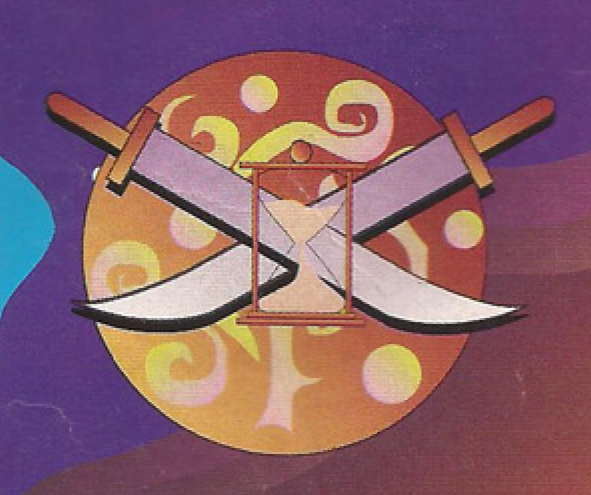
Fase 8

Después de grandes peligros, aparece la puerta de salida. Pero la puerta que usaste para llegar hasta la laja se va a cerrar.



Tu gran ayuda es el ratoncito que aparece para abrir la puerta.

DE AQUI EN ADELANTE TE TOCA A VOS. PRINCE OF PERSIA EXIGE PERSISTENCIA. PERO VALE LA PENA.





BEAT THE HOUSE/Discover-Konami			
Casino		1 a 10 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Si nunca tuviste la oportunidad de arriesgar (y perder) un poco de dinero con la ilusión de hacer una fortuna, Beat the House llegó para darte el gusto. El game simula la atmósfera de un casino y reúne cinco modalidades de juegos de azar: tragamonedas, video-póker, ruleta, craps y blackjack. Todo esto con arte VGA y muchos efectos sonoros. ¡Copado!

Welcome to Las Vegas! La primera imagen del game es la puerta de un casino. Entrá para conocer el mundo de las apuestas. Elegí uno de los cinco juegos y probá suerte. En el ángulo de la pantalla hay una recepción donde vos podés registrarte (salvar el juego), pedir un préstamo o accionar otro jugador. Y hablando de dinero, comenzás el juego con 5.000 dólares. Puede parecer mucho dinero, pero no lo es. El Casino es sinónimo de apuestas altas.

TE EXPLICAMOS LOS JUEGOS

RULETA

El símbolo máximo de los casinos. Las apuestas tienen en cuenta los 36 números de la ruleta, divididos en negros y rojos. Cuando se lanza la bolita, basta fijarse en las combinaciones premiadas. Las posibilidades de apuesta son grandes. La más difícil de todas es el número: quien acierta el número exacto gana 35 veces el valor apostado. La más fácil (rojo o negro) es la que rinde menos, sólo recupera el monto apostado. Mucha suerte y un poquito de razonamiento son fundamentales para salir bien parado en este verdadero mito de los jugadores.



En la ruleta las posibilidades son muchas. Apostá con la cabeza y tratá de quebrar la banca.

CRAPS (DADOS)

Combinaciones múltiples. ¡Craps es una locura!

El juego consiste en dos dados y una mesa de apuestas. Entre los diversos apostadores, uno de ellos es sorteado para ser el Shooter (tirador), el que lanza los dados. Todos apuestan y las combinaciones son súper complejas. Sólo para darte una idea, hay apuestas normales y apuestas por proposición.

Las normales son "simples" y las por proposición pagan mucho más (hasta 30 veces el valor apostado).

Dale un vistazo al menú de ayuda para ver la enorme lista de posibilidades de apuestas.

BLACKJACK

Es el famoso "21". Puede ser jugado hasta por cuatro competidores. El objetivo es hacer 21 puntos con las cartas que vos recibís. Las figuras valen 10 puntos cada una y el as puede valer 1 u 11. Las demás cartas tienen el valor normal.

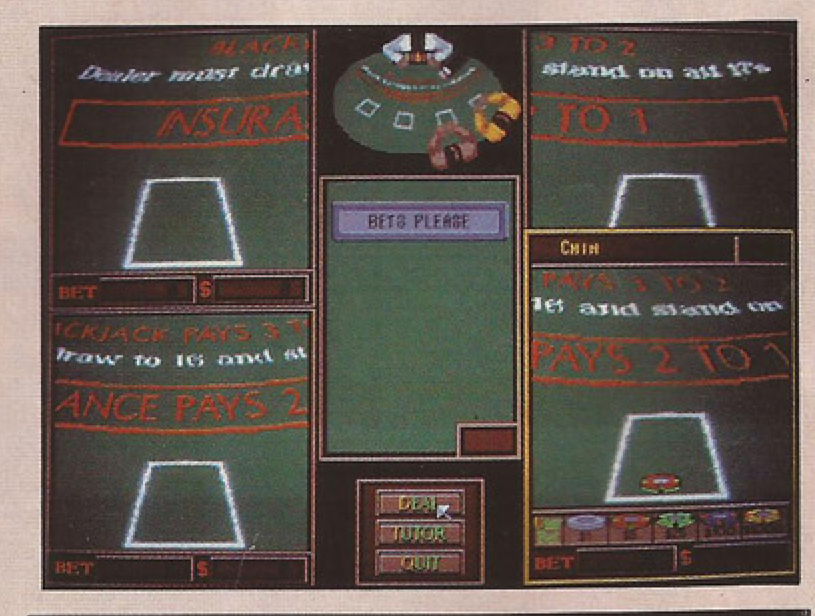
Una vez hecha la apuesta, recibís 2 cartas. A partir de ahí, tus opciones son pedir una carta más (Hit), no pedir ninguna carta (Stand), duplicar la apuesta y pedir solamente una carta más (Double) o, si has recibido dos cartas iguales, abrir un juego más (Split).

Gana quien hace 21 o alcanza la cifra más alta sin "pasarse", o sea, sin sumar más de 21.

La banca compite contra todos y paga el mismo valor apostado. Si la suerte está de tu lado y conseguís un Blackjack con las dos primeras cartas, la banca automáticamente te pagará una vez y media lo que apostaste.

Consejo importante: la banca baraja las cartas solamente después de que se ha usado la última carta. De esta forma, basta memorizar cuáles cartas no salieron para planear un juego más inteligente. Vale todo.

Hasta anotar las cartas a medida que vayan saliendo.



Juego de cartas: el Blackjack es un buen lugar para juntar dinero.

DEPENDIENDO DE LA MODALIDAD, PUEDEN JUGAR HASTA 10 PERSONAS.

TRAGAMONEDAS

Las famosas "slot-machines" son las máquinas más populares en casinos de todo el mundo, especialmente en los de Las Vegas. Su funcionamiento es simple. Basta tirar de la palanca y esperar la combinación de símbolos.

De acuerdo con el resultado, el apostador gana o pierde. El juego dispone de dos tipos de tragamonedas: el original con tres líneas y el "progressive", de cuatro líneas. Ni pienses en buscar una estrategia. Aquí sólo se trata de suerte.



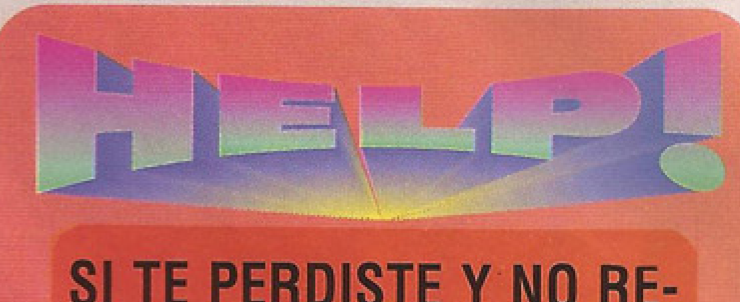
Hacé tu apuesta y esperá. El tragamonedas es pura emoción.

VIDEO-POKER

Poker electrónico. Podés apostar de una a cinco monedas. Hecha la apuesta, la máquina presenta 5 cartas. Como en el juego de cartas normal, vos tenés que elegir con cuáles cartas te querés quedar y cuáles querés cambiar. Una vez con las cartas definitivas, la suerte está echada. Las combinaciones vencedoras son las mismas que en el póker. El dificilísimo Royal Straight Flash rinde mil por cada moneda apostada. Este juego mezcla suerte con un poquito de estrategia.



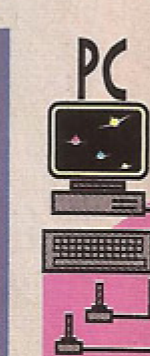
Estudiá bien tu juego y apostá. El póker no es fácil.



SI TE PERDISTE Y NO RECORDAS LAS REGLAS, NO TE DESESPERES. BEAT THE HOUSE TRAE UN COMPLETISIMO MENU DE AYUDA. RECURRI A EL SIEMPRE QUE NECESITES.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, 25MHz, con 5 Mega libres de Hard Disk y monitor VGA. Compatible con placas AdLib, SoundBlaster y SoundBlaster Pro.





Para jugar Syndicate es preciso ser muy estratégico y tener nervios de acero. Si ya jugaste Populous y Power Monger y te gustaron, también vas a disfrutar de este juego creado por Bullfrog y distribuido por Electronic Arts. En Syndicate, controlás grupos con el objetivo de conquistar tierras. Tu límite es el mundo. El game es ultra futurista, con escenarios de ciudades, puentes, túneles y suburbios con un ritmo totalmente Blade Runner. En todos ellos, los agentes del Sindicato aparecen listos para cumplir su misión a cualquier precio.

SYNDICATE/Electronic Arts			
Estrategia			1 jugador
			
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

El Sindicato

Las compañías multinacionales comienzan a agigantarse y la competencia feroz hace que los grandes ejecutivos formen sindicatos para dominar nuevos territorios.

Algunos comienzan a utilizar una nueva invención, el chip Persuadertron: consigue controlar los deseos de las personas. Los ejecutivos pasan a dirigir personas controladas por el chip para ser sus agentes. Todos son transformados en cyborgs.



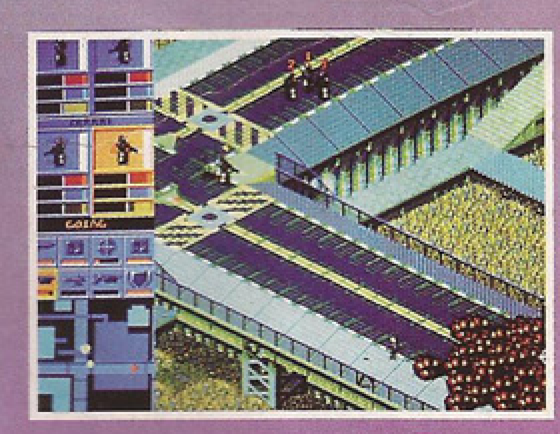
Este fue el primer cobayo: víctima de un accidente, al tipo le sustituyeron partes de su cuerpo por otras de cyborgs.

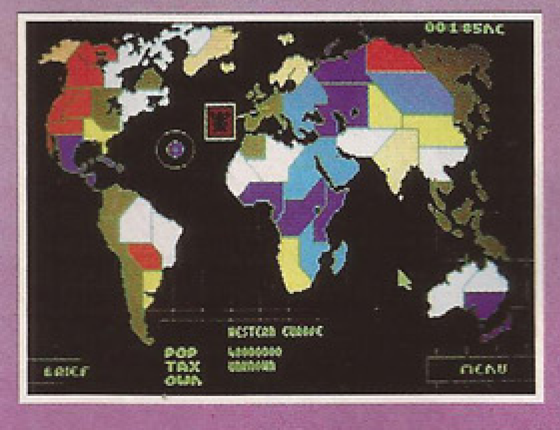
Como James Bond

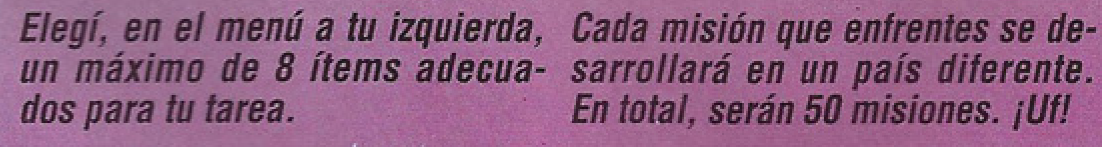
¿Te acordás de cómo eran equipados los agentes 007? Pues la misma "sesión Q" aparece en Syndicate. Ahí, los agentes reciben visión infrarroja, miembros mecánicos explosivos, y todo para dejarlos listos para enfrentar la dura tarea de exterminar.

LAS MISIONES

Vos sos un ejecutivo que controla un sindicato europeo. Además del poder, disponés de un gran presupuesto para comprar armas y otros equipos. Si tu equipo tiene éxito, ganás el territorio donde se desarrolla la batalla. Las misiones son diferentes para cada país del futuro. En Syndicate, estás en una nave-madre encima de la ciudad, observando a tu equipo trabajar a través de un monitor holográfico. El briefing determina el tipo de misión: tal vez tengas que robar armamentos o información, cometer atentados contra alguien importante, hacer nuevos agentes o, simplemente, arrasar con los enemigos y ocupar las tierras. Para conquistar más regiones, tu agente puede estar solo o hasta con tres socios más .







Elegí, en el menú a tu izquierda, un máximo de 8 ítems adecuados para tu tarea.

Cada misión que enfrentes se desarrollará en un país diferente. En total, serán 50 misiones. ¡Uf!

CONFIGURACION MINIMA

IBM PC AT 386, Clock de 25 MHz, con 4 Megabytes de memoria RAM y 11 Mega libres en el Hard Disk. Monitor VGA y placas de sonido SoundBlaster.

RECURSOS PARA LA LUCHA

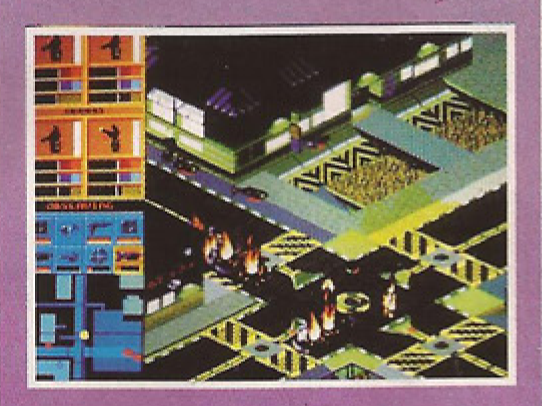
PERSUADERTRON
Con él, hacés nuevos agentes.

PANIC MODE
Cuando estés cercado, sin tiempo y no sepas hacia dónde tirar, accioná el Panic Mode. El sabrá qué hacer.

SCANNER
Mejora la visión del mapa en el ángulo izquierdo inferior. Brinda informaciones importantes.

MEDICAL KIT
Llena tu medidor de vida.

VEHICULOS
Trenes, subterráneos, autos. Facilitan el transporte, pero es más seguro andar a pie.



Usá vehículos sólo cuando sea necesario. Son blancos fáciles y pueden explotar con vos adentro.

Niveles de IPA

IPA son sustancias que regulan la inteligencia, percepción y adrenalina del cyborg. Usá poco, porque envician, y si la usás con exageración, no funcionan una segunda vez.

EQUIPA A TU AGENTE

PECHO
Protección

BRAZOS Y PIERNAS
Aumentan velocidad y precisión

CEREBRO
Mayor inteligencia y menos voluntad propia

OJOS INFRARROJOS/TARGET
Buena mira

CORAZON
Conservar el ritmo de los latidos cardíacos

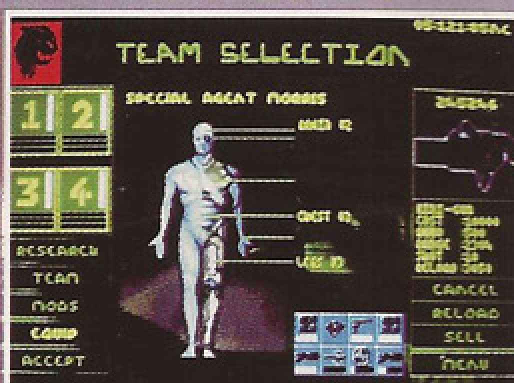
ELEGI TUS ARMAS

BASICAS - Pistola y Shot Gun - corto alcance y bajo poder de fuego. Son baratas.

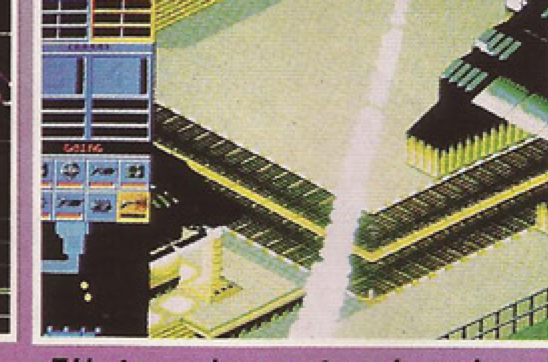
DE ASALTO - Mini-Gun, Lanzallamas - impacto fuerte

AUTOMATICAS - Long Range y Uzzi, son medianas

PESADAS - Lasers, Gauss Gun - más fuertes, gran poder de fuego. Son las más caras.



Este es tu mejor armamento: dos Mini Guns, un Laser y una Uzzi como reserva.



Fijate solamente el poder de fuego de esta Gauss Gun. Usala con moderación, pues cuesta muy caro recargarla.

SI TU ARMA ESTUVIERA DESCARGADA, PODES USAR LA QUE TU ENEMIGO DEJO EN COMBATE.

TUS ENEMIGOS

AGENTES ENEMIGOS - son cyborgs que se visten iguales a vos y sólo se diferencian por el color del gorro que identifica al sindicato. En el scanner aparecen como puntos rojos.

LA POLICIA - es inofensiva siempre que vos no saques tu arma. En el scanner aparecen como puntos azules.

EL BLANCO - es el objetivo de la misión. En el scanner hace un bip y vos lo reconocés por las ondas que emite. Andá tras él.

LOS GUARDIAS - son mercenarios del Blanco. Dependiendo del país, cambian de armamento. Usan las mismas reglas del sindicato. Son los puntos grises.

TOP TEN - SIN TELEFONO

TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO

Nombre y apellido: ....

.... Edad: ....

Dirección: ....

....

Localidad: ....

.... C.P.: .... Tel: ....

Provincia: ....

Juego preferido: ....

Para la consola

☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.

Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :

TOP TEN Action Games
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4
(1029) Capital

Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente

MORTAL KOMBAT II

OK, Kombatmaníacos, han vencido. Llegó la hora de ponerse al tanto de los últimos detalles bestiales del arcade más comentado de los últimos tiempos. Sólo para adelantarte un poco la sorpresa, te contamos que ya hay otras versiones de MK2 en las casas de arcades norteamericanas. ¡Y cada nueva versión trae pequeñas novedades! Es más: descubrimos la maña para consguir Babalities y Friendships fácilmente. Entonces dale, andá corriendo a ver las fotos y aprendé a detonar con más golpes copados. En este artículos, ACTION GAMES completa los golpes de MK2. Por lo menos hasta que aparezcan más novedades alucinantes. Está atento. ¡Con ACTION GAMES, vos siempre vas al frente!

FRIENDSHIPS Y BABALITIES

Para conseguir Babalities y Friendships, el esquema es simple. En el round en que vos das un Babality o un Friendship, el truco es luchar apenas con patadas y defensa. O sea: no usar, en ningún momento de la lucha, puñetazos o golpes que usen el botón de puñetazo. Luchando solamente con patadas y reventando al adversario, sólo tenés que aprender los comandos para detonar con Babalities y Friendships. ¿Captaste, fiera?

¿El Babality es una masa, no es cierto? Luchá solamente con patadas y transformá un luchador re-fuerte en un inocente bebé... Lo mismo vale para los divertidos Friendships.



SMOKE - EL NINJA GRIS

Otro personaje secreto. Smoke es una mezcla de Reptile con Sub-Zero y Scorpion. O sea, el tipo es un verdadero infierno. Para hacerlo aparecer tenés que proceder así. En la etapa The Portal, basta darle un buen uppercut al oponente para que aparezca Dan Forden (uno de los creadores del game). Cuando dice "Toasty", apretá ↓ + Start. Si el truco funciona, vas a enfrentar a Smoke en la casa de Goro (Goro's Lair)

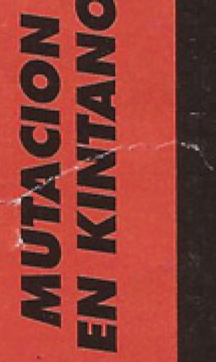
NUEVAS VERSIONES

El secreto de cualquier éxito está en el diálogo con el público. Midway sabe muy bien esto y mandó especialistas para oír la opinión de los jugadores en los Estados Unidos. De este modo, se pudieron dar cuenta de cuáles eran las innovaciones que podrían agregar al game. El resultado práctico de esto fue la creación de nuevas versiones de MK2.

¡Está atento! Ya están en funcionamiento las versiones 1.0, 2.0, 2.1, 3.0 y 3.1. Y pueden ser presentadas otras. Lo importante es saber que ciertos detalles solamente están en ciertas versiones. O sea: nada de quedarse moqueando y jorobando si ESE golpe copado no sale ni a palos. Sólo para que te des cuenta: hay varias versiones diferentes de MK2: 1.0, 2.0 y 2.1. Y ahora ratoneate con algunas maravillas que aparecen en la versión 3.1, que ya está en los Estados Unidos, pero todavía no ha llegado a estás tierras del sur.

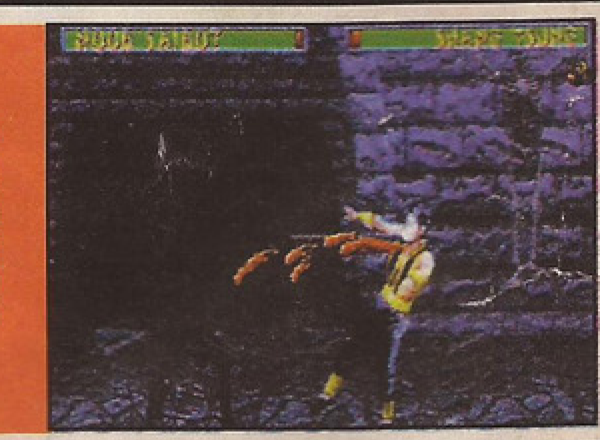


Para dejar que la computadora elija tu personaje, colocá el Direccional hacia arriba y apretá Start.

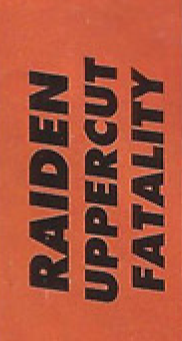


Luchá con Shang Tsung, dejá presionado el puñetazo bajo como unos 30 segundos, transformate en Kintaro y mandate un golpe mortal. Finish him!

NOOB SAIBOT



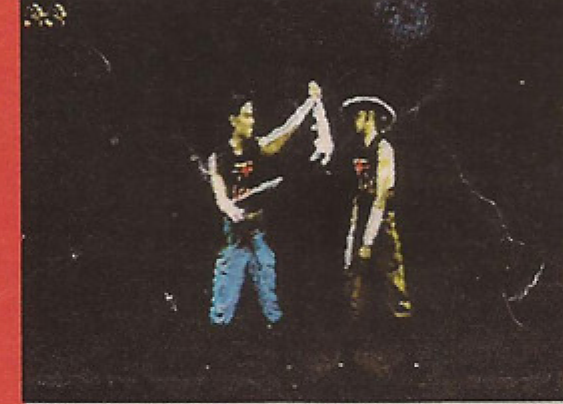
Otro personaje escondido. Noob Saigot sólo aparece si vos ganás 50 luchas seguidas. Se parece a Scorpion, pero es mucho más rápido.





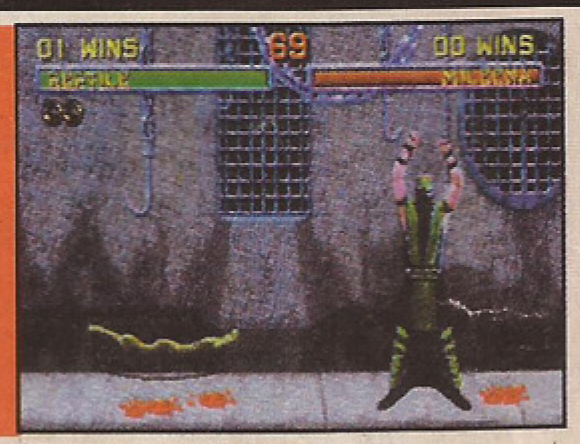
Dejá presionado el puñetazo alto durante 3 segundos y después soltá.





← ← ← ↓ +patada alta



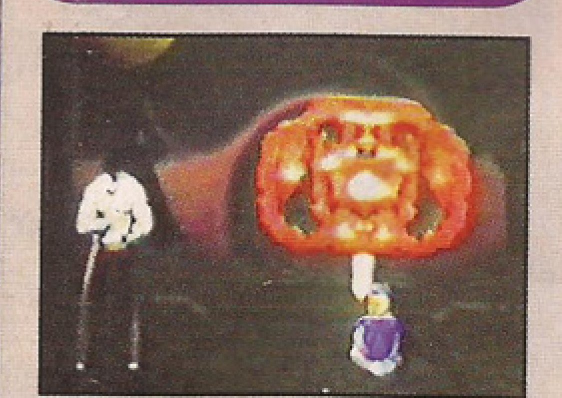


Derribá en el ácido: al aparecer Finish Him/Her, llegá cerca y apretá ↓, dejá presionado Puñetazo Bajo + Patada Baja, y enseguida, Puñetazo Alto.

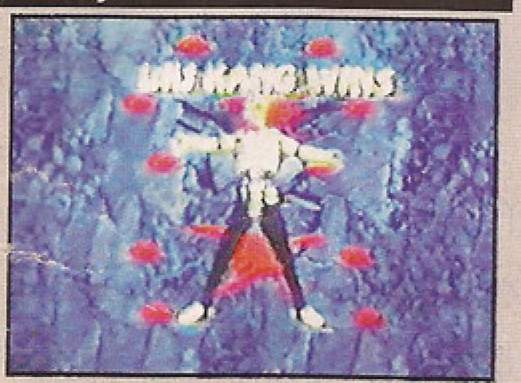
EN INVIERNO PODES ENTRAR EN CALOR JUGANDO MORTAL KOMBAT 2.

NUEVOS GOLPES BESTIALES

LIU KANG



BABALITY - ↓ ↓ → ← + patada baja



PTI2/KOMBAT TOMB FATALITY - ← → → + patada baja

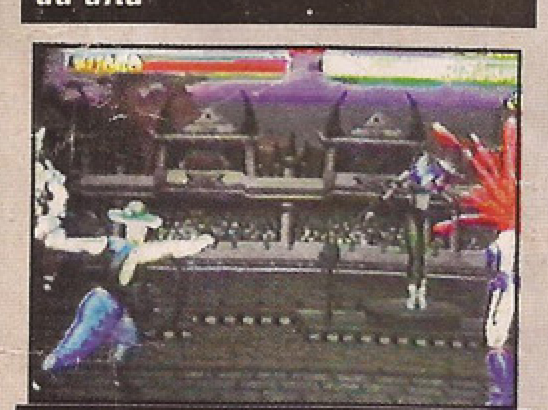


FRIENDSHIP - → ← ← ← + patada baja

KUNG LAO

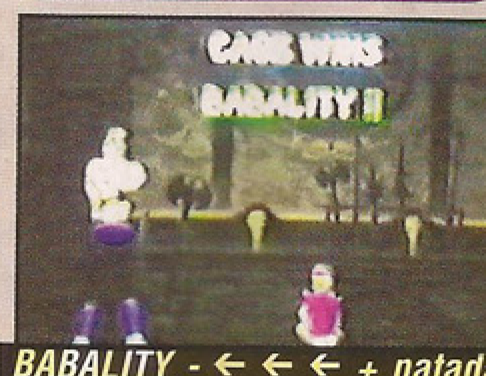


BABALITY - ← ← → → + patada alta

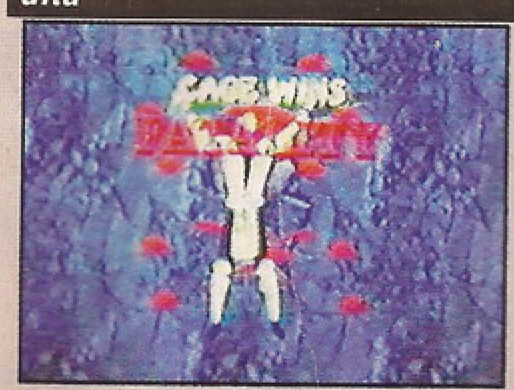


HAY THROW FATALITY - Presioná puñetazo bajo, apretá ← ← → y paretá ↑ cuando estés cerca del cuello del enemigo.

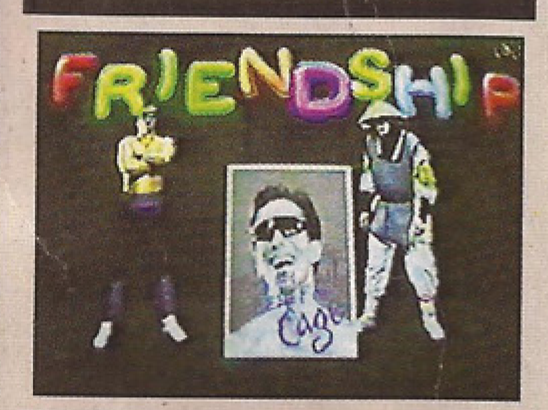
JOHNNY CAGE



BABALITY - ← ← ← + patada alta



PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ ↓ ↓ + patada alta



FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↓ + patada alta

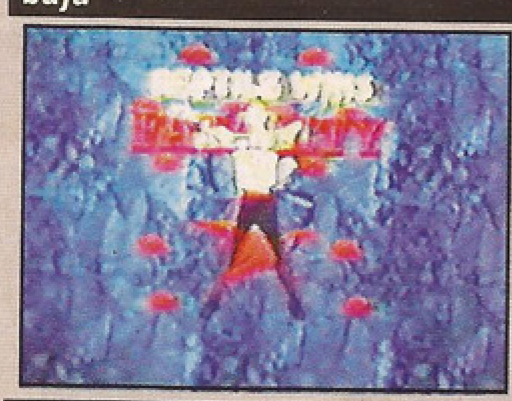


HEAD PUNCH FATALITY - → → ↓ ↑ (dejá presionado ↓ + puñetazo bajo + defensa + patada baja durante el primer puñetazo para acertar tres veces)

REPTILE



BABALITY - ↓ ← ←+ patada baja



PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ → → + defensa

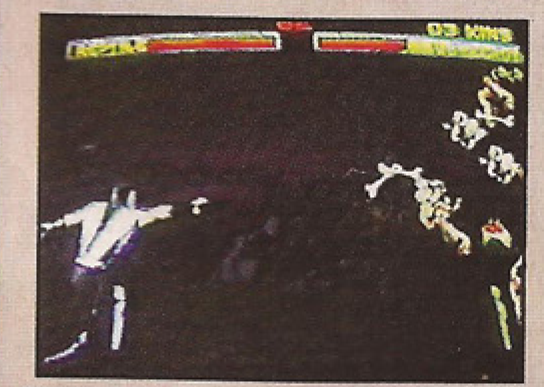


FRIENDSHIP - ← ← ↓ + patada baja

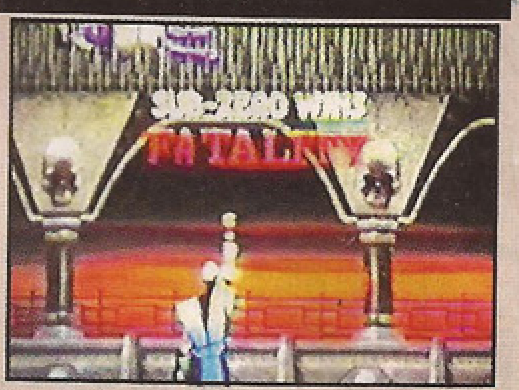


INVISIBLE SLICE FATALITY - → → ↓ + patada alta (sólo se puede hacer cuando Reptile se vuelve invisible)

SUB-ZERO



ICE BALL FATALITY - Dejá presionado puñetazo bajo y apretá ← ← ↓ →



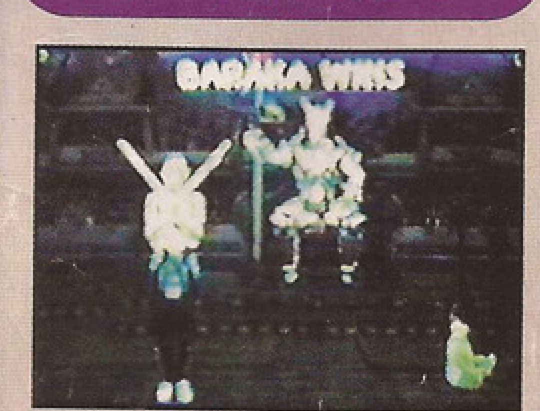
PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ → → + defensa



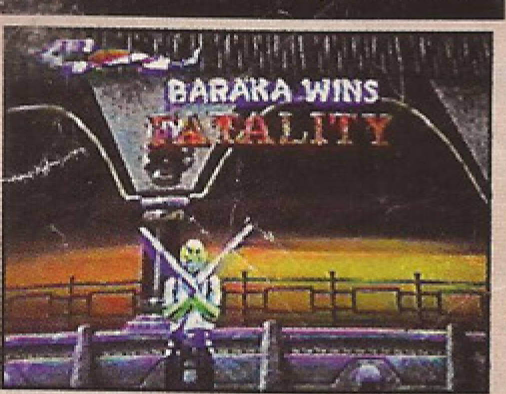
FRIENDSHIP - ← ← ↓ + patada alta

BABALITY - ↓ ← ← + patada alta

BARAKA



BABALITY - → → → + patada alta

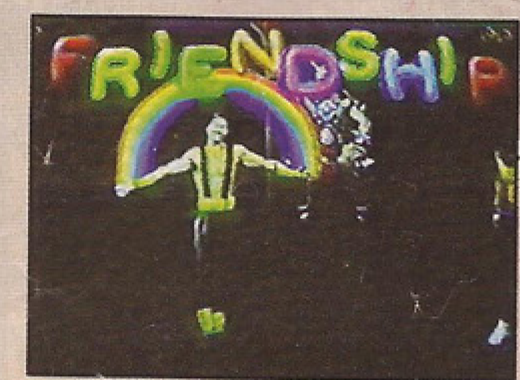


PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - → → ↓ + patada alta

SHANG TSUNG



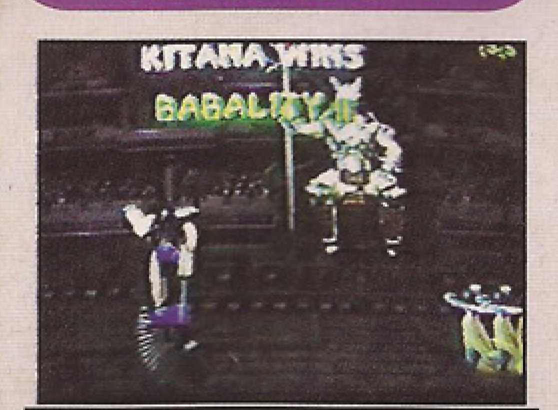
BABALITY - ← → ↓ + patada alta



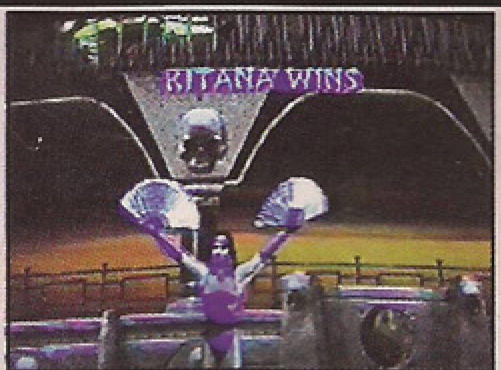
FRIENDSHIP - ← ← ↓ ← + patada alta

CONTINUA

KITANA



BABALITY - ↓ ↓ ↓ + patada baja



PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - → ↓ → + patada alta



FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↓ ↑ + patada baja

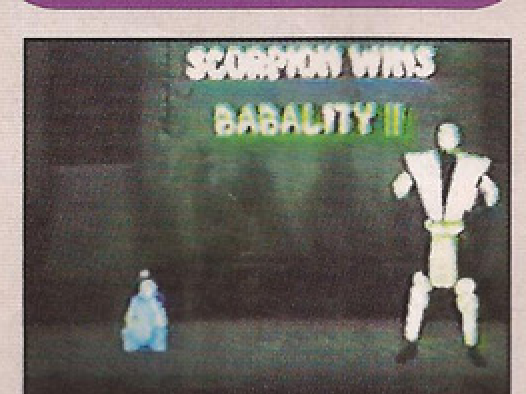


KISS OF DEATH FATALITY - Dejá presionada la patada baja, apretá → → ↓ → y soltá la patada baja.

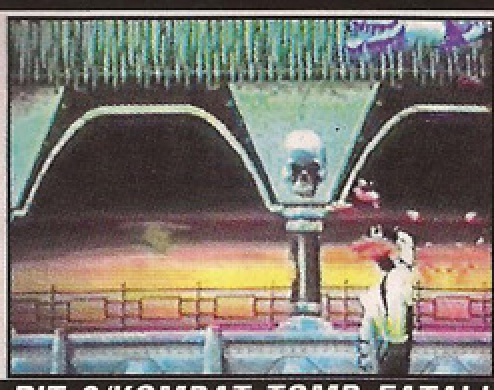


FAN FATALITY - Defensa, defensa, defensa + patada alta

SCORPION



BABALITY - ↓ ← ← + patada alta



PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↓ → → + defensa



FRIENDSHIP - ← ← ↓ + patada alta

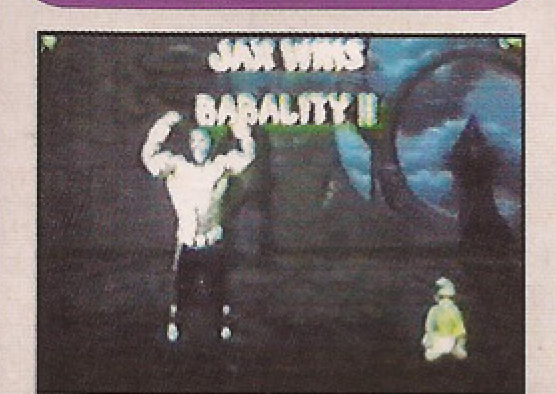


TOASTY FATALITY - ↓ ↓ ↑ ↑ + puñetazo alto

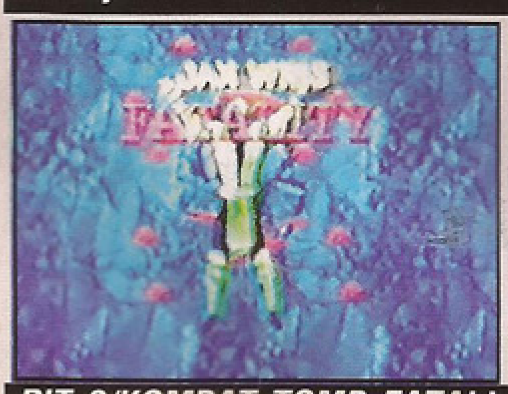


SLICE FATALITY - Dejá presionado el puñetazo alto y apretá ↓ → → → y después soltá el puñetazo alto.

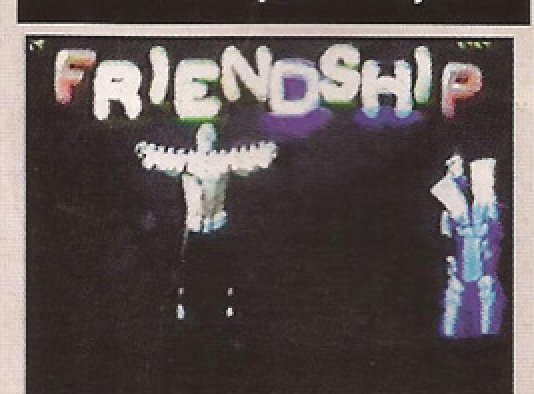
JAX



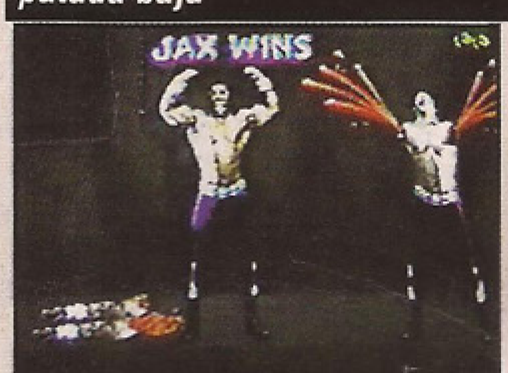
BABALITY - ↓ ↑ ↓ ↑ + patada baja



PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↑ ↑ ↓ + patada baja

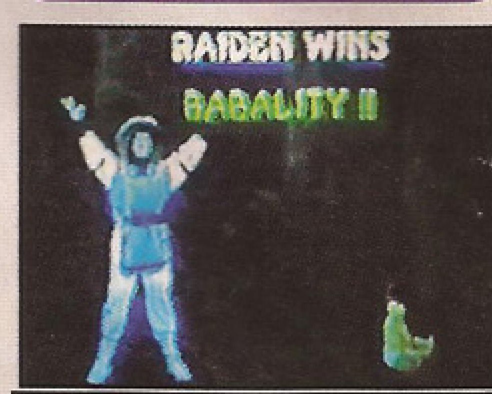


FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↑ ↑ + patada baja

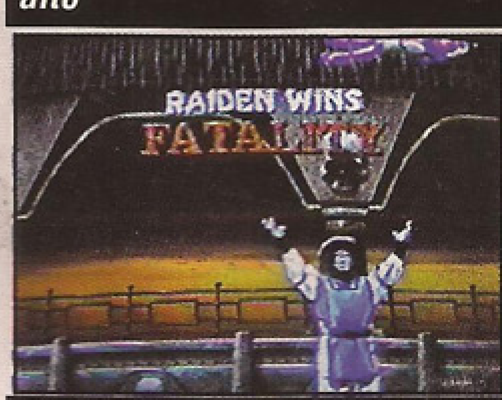


ARM RIP FATALITY - Defensa, defensa, defensa, defensa + puñetazo bajo

RAIDEN



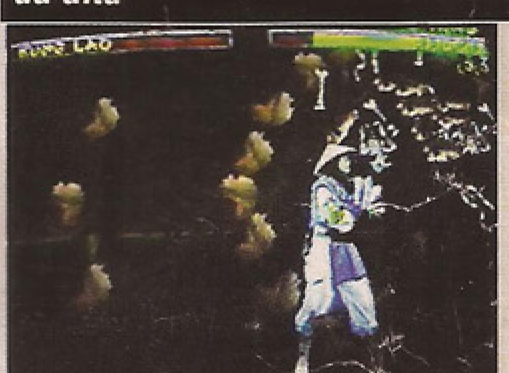
BABALITY - ↓ ↓ ↑ + puñetazo alto



PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - ↑ ↑ ↑ + puñetazo alto

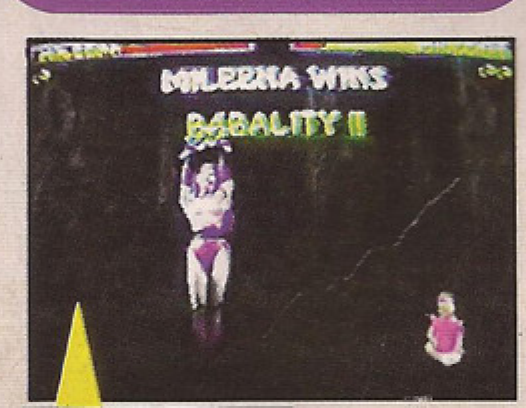


FRIENDSHIP - ↓ ← → + patada alta



SHOCK FATALITY - Dejá presionada patada baja durante 5 segundos y soltá. Cuando Raiden comience a dar el choque, apretá defensa + patada baja varias veces seguidas.

MILENA



BABALITY - ↓ ↓ ↓ + patada alta

PIT 2/KOMBAT TOMB FATALITY - → ↓ → + patada baja



FRIENDSHIP - ↓ ↓ ↓ ↑ + patada alta

¡¡¡TELEJUEGO EN EL ARCADE!!!

NO ES UN CHISTE. DESPUES DE ENCARAR 250 LUCHAS EN EL MODO PARA DOS JUGADORES, APARECE EN LA PANTALLA UNA VERSION DE PONG (EL FAMOSO TELEJUEGO). CADA JUGADOR COMANDA UN PALITO Y EL PRIMERO QUE HACE SIETE PUNTOS VENCE EL PARTIDO. ¡ESTO SI ES REVIVAL DE LOS SEVENTIES!

VOS HACES ACTION GAMES

NO TE QUEDES AFUERA DE CARTELERA DE ACTION Y *Cartas Gamemaníacas*

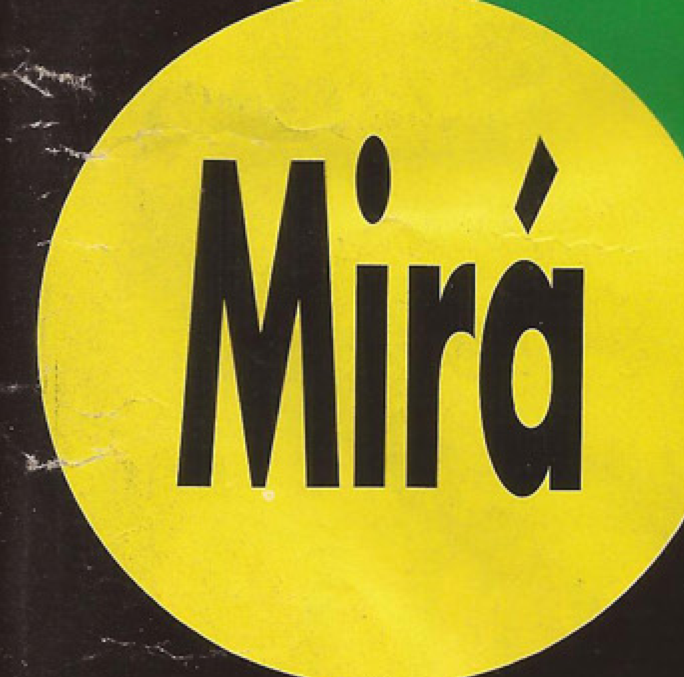
Pará

CARTELERA DE ACTION

Mandá un dibujo, foto o lo que se te cante el cubo. Total, estamos de fiesta. No te reprimas.

Cartas Gamemaníacas

Mandá tus dudas o respondé los desafíos Gamemaníacos



Escribinos a:
Action Games
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

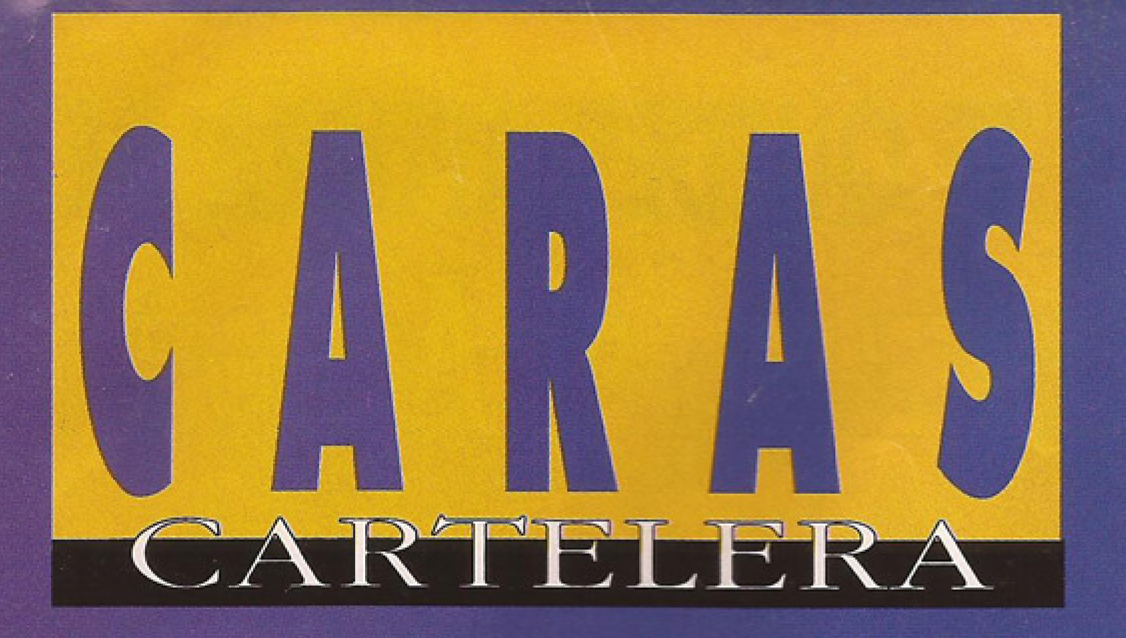
No te olvides de aclarar en el sobre la sección a la cual escribís:

Cartas Gamemaníacas

CARTELERA DE ACTION



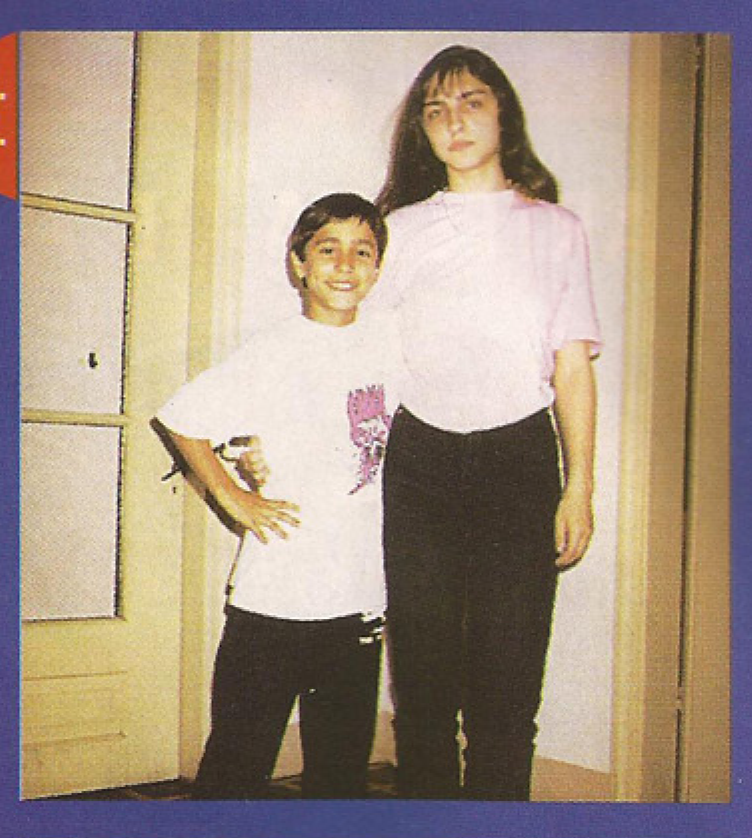
La Banda Gamemaníaca



Wilhelm Penzkofer
Encarnación
Paraguay
“Les mando una foto de un paisaje típico de mi zona. En la parte inferior ven mi terreno; el monte que ven a la derecha y a la izquierda también me pertenecen”.

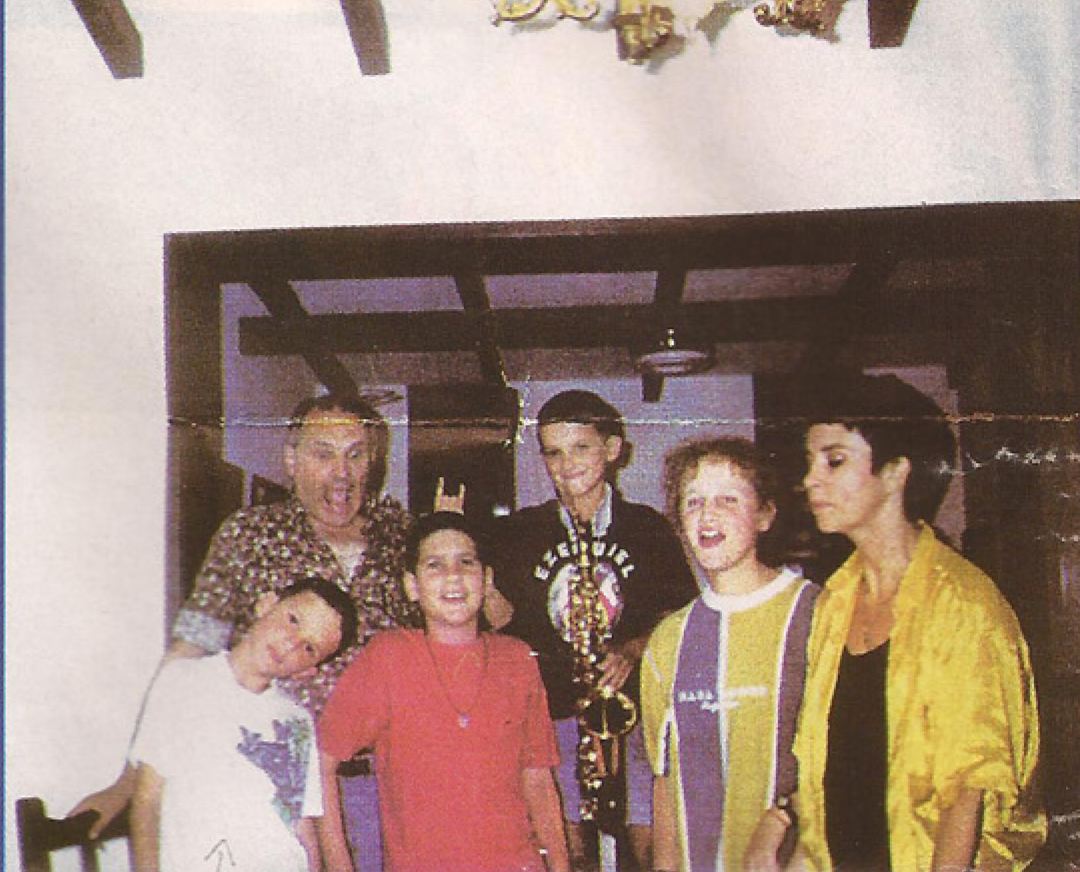


Raúl E. Ruiz de Paysandú - R.O.U.
“En la foto están mi esposa y mi cuñado”.





Soy Camilo Coeli de La Falda - Cba.
Aquí estamos mi amiga Macarena y yo



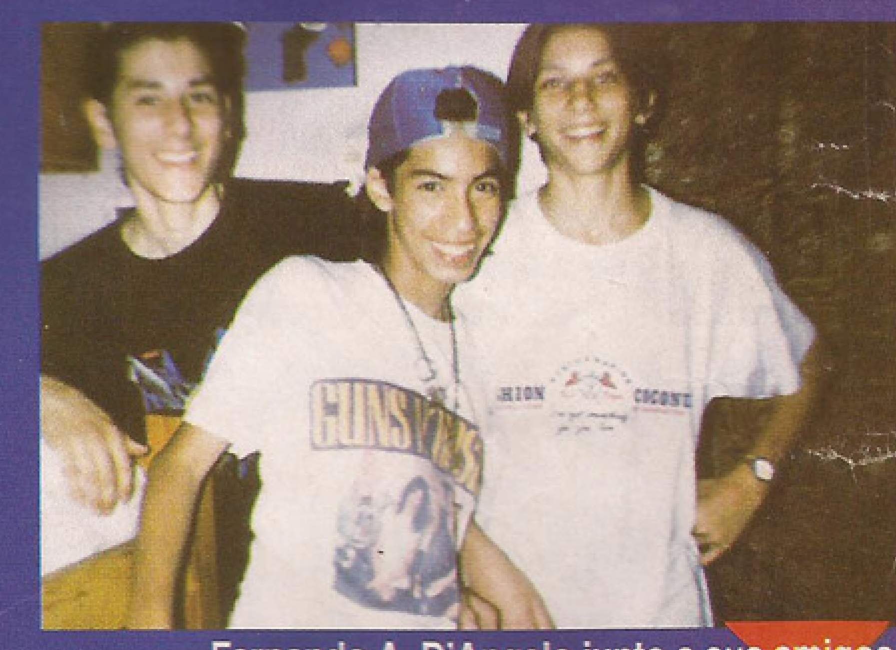
Camilo Coeli de La Falda - Córdoba



Me llamo Adrián G. Alvarez, vivo en Moreno (Buenos Aires), y qué?



“Para la Action Games. Tengo 11 años. Amo este juego, la maravillosa música de los Guns y a la banda roja. Una duda existencial: (no censurar) Menem pasará la 1º pantalla del Lolo? - Gabriel



Fernando A. D’Angelo junto a sus amigos
Morón - Buenos Aires



Camilo Coeli - La Falda - Córdoba
¿Quién dijo que los gatos y los perros no se bancan?



Flavio Cano de Rafael Castillo.
“En la foto estoy montando a caballo en suelo paraguayo”.



Matías Ezequiel Monje - Florencio Varela - Bs. As.
“¡Me creía Nano!”

CARTELERA DIBUJOS

1

GERARDITO ES TAN LIMPIO, CUANDO SE BAÑA HAY QUE OBLIGARLO A SALIR DEL BAÑO !!!

ACTION GAMES

2



CARTELERA DE ACTION

Mandá fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames, de tu casa, del baño o del gallinero, etc; boletos capicúa, versitos de cancha, dibujos, poemas, chistes, anécdotas felices o infelices, canciones, fotocopia del boletín o parte de amonestaciones, historietas, cartas de amor y todo lo que se te ocurra. No te reprimas. Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar. En el sobre de tu carta poné:

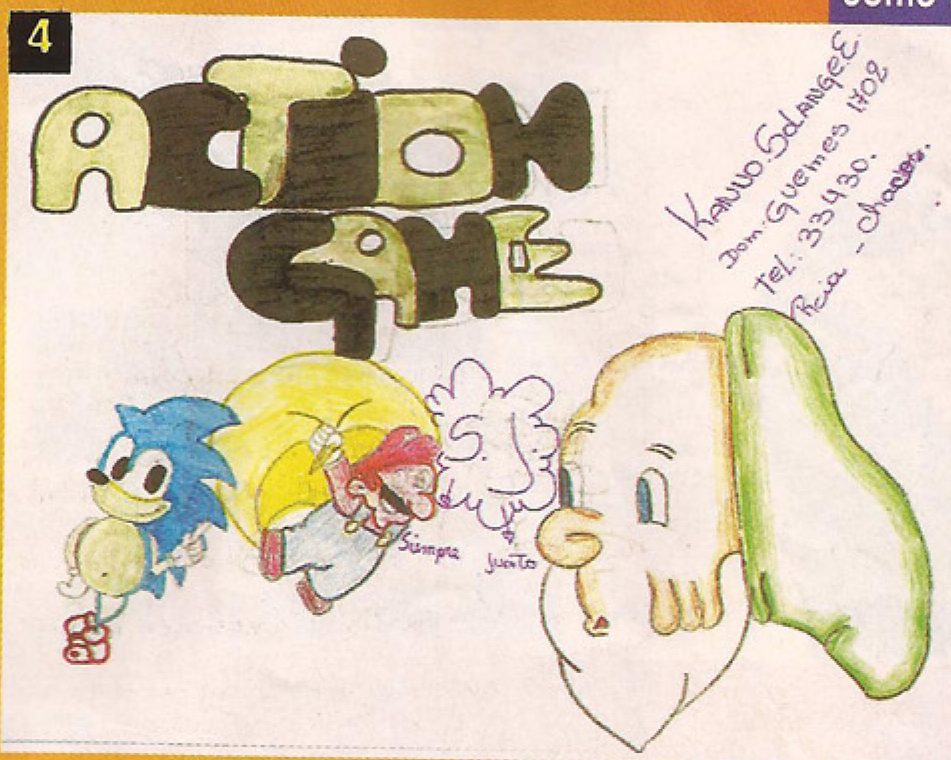
Cartelera de Action
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) B. Aires

La Banda de Action

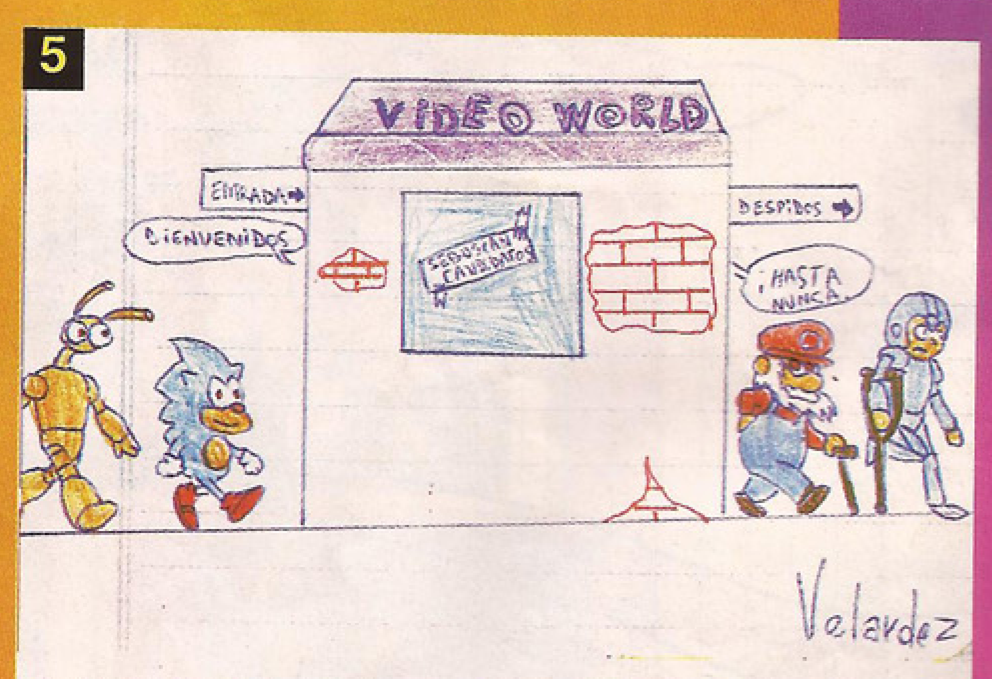
3



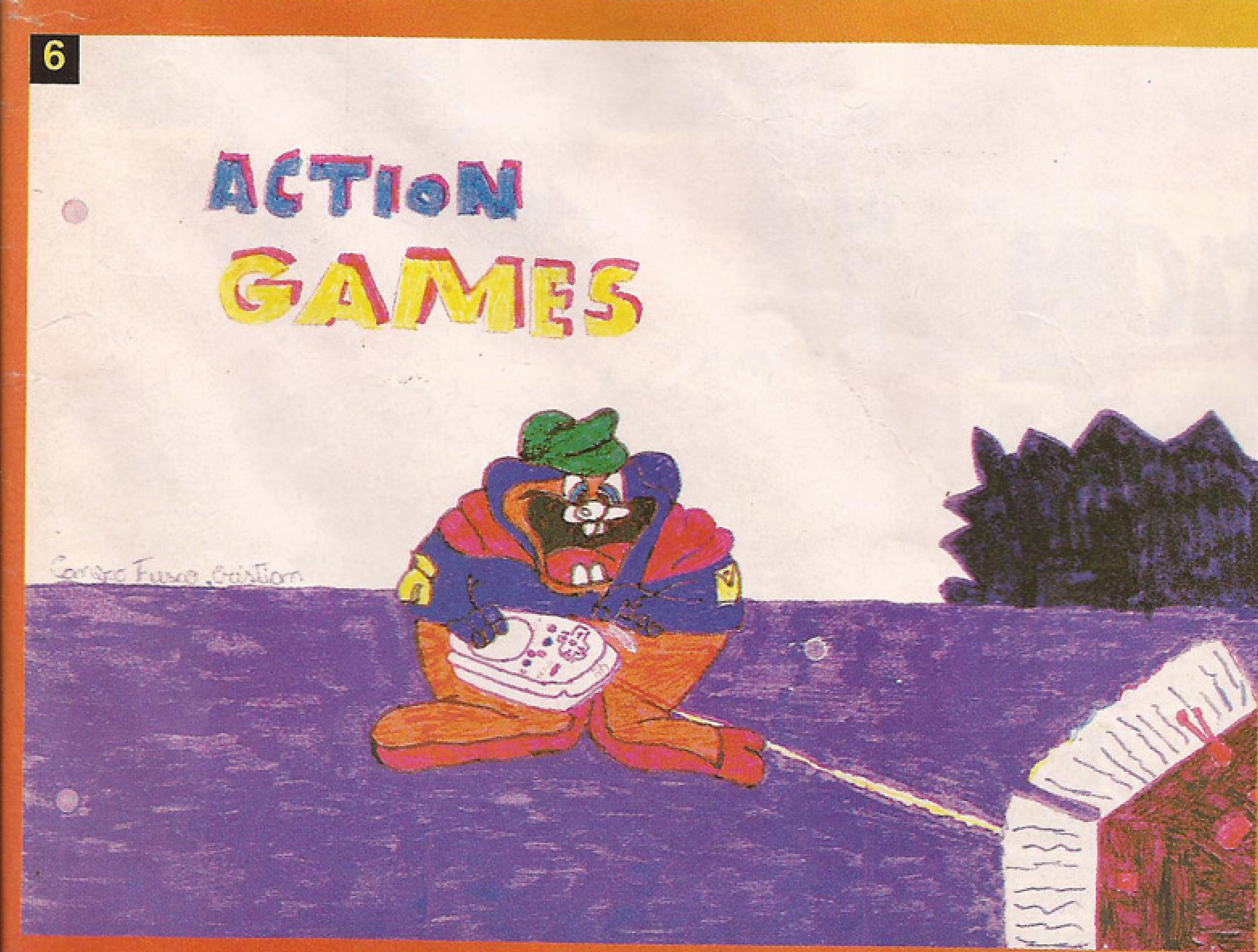
4



5



6

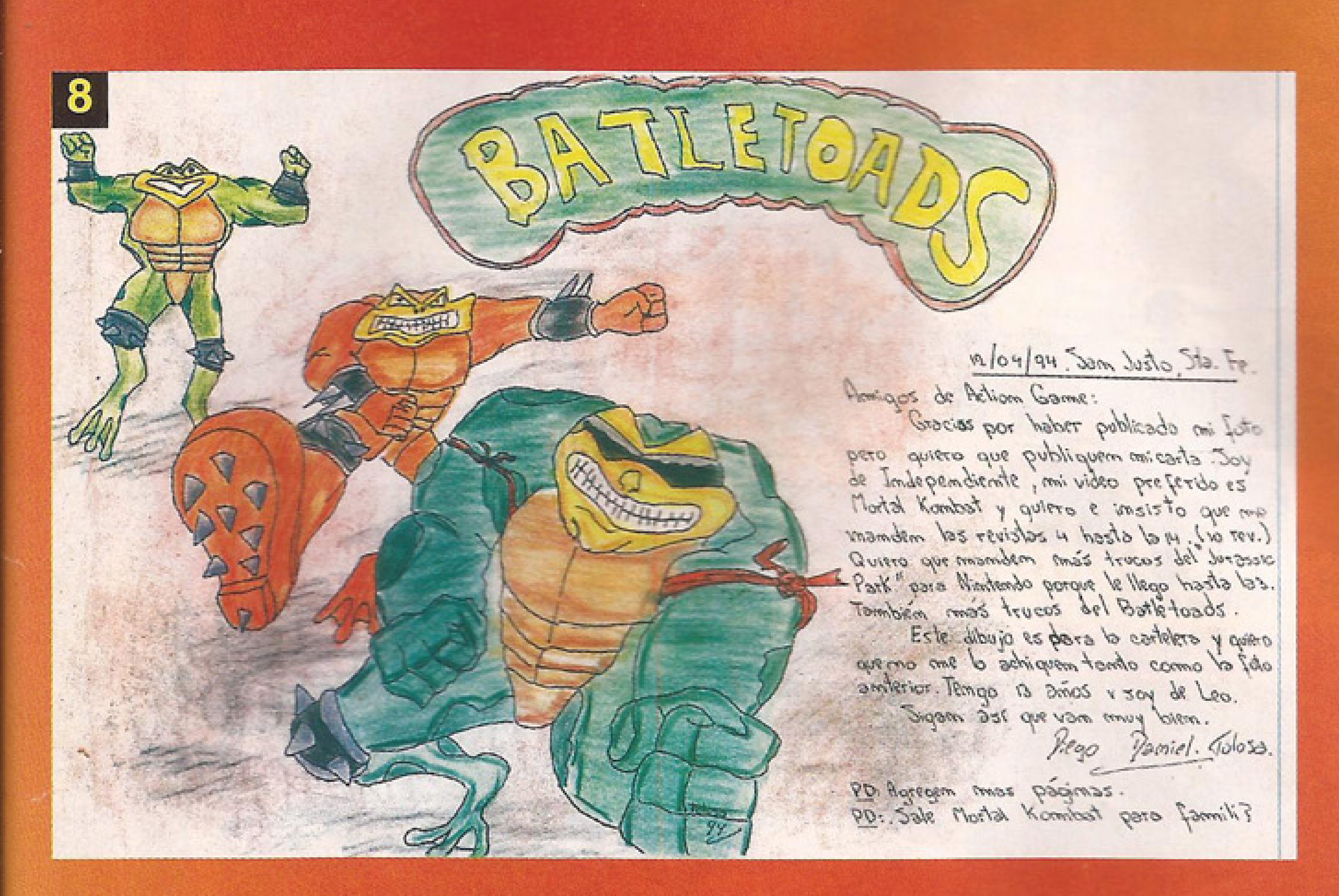


7

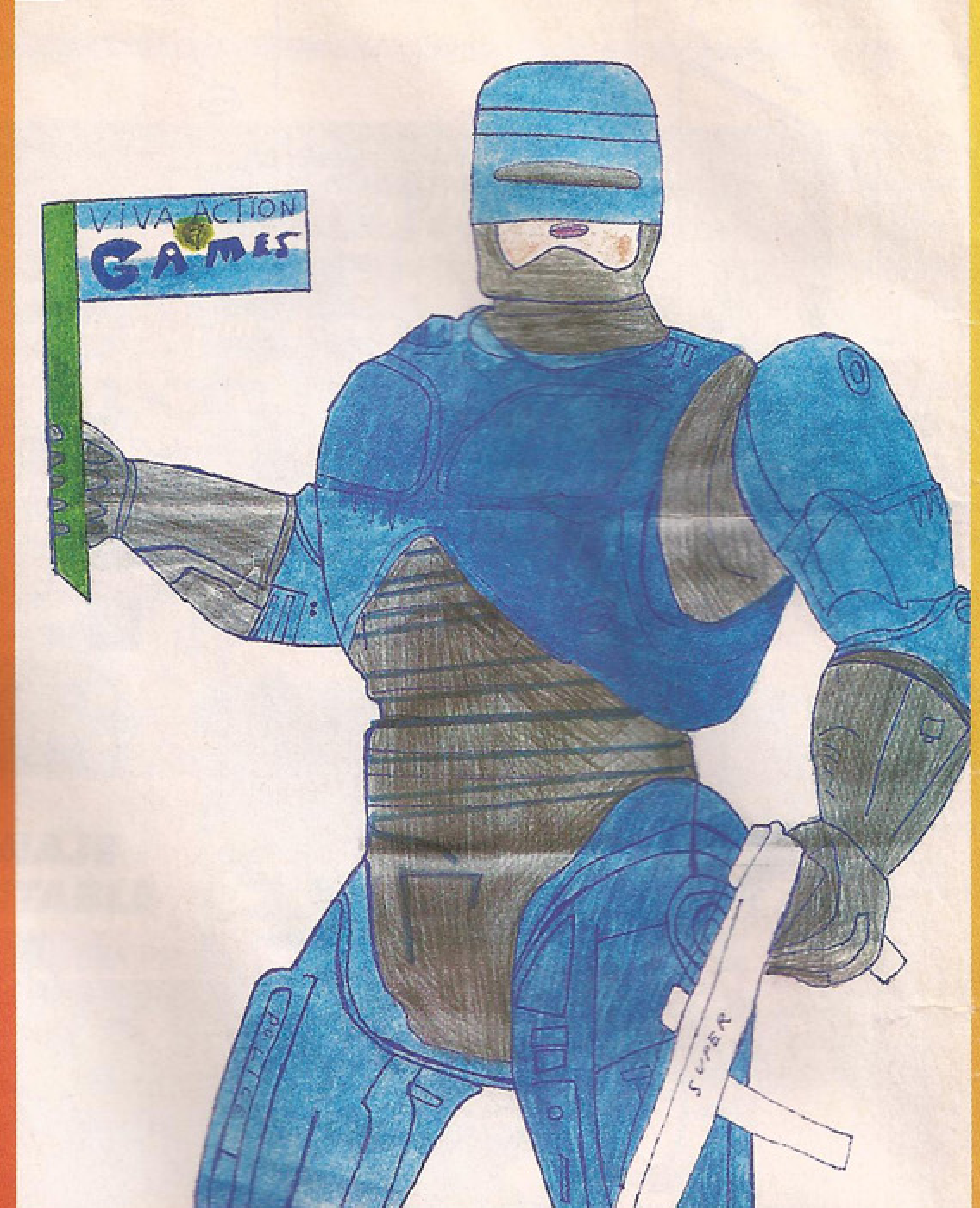


CARTELERA DIBUJOS

8



9



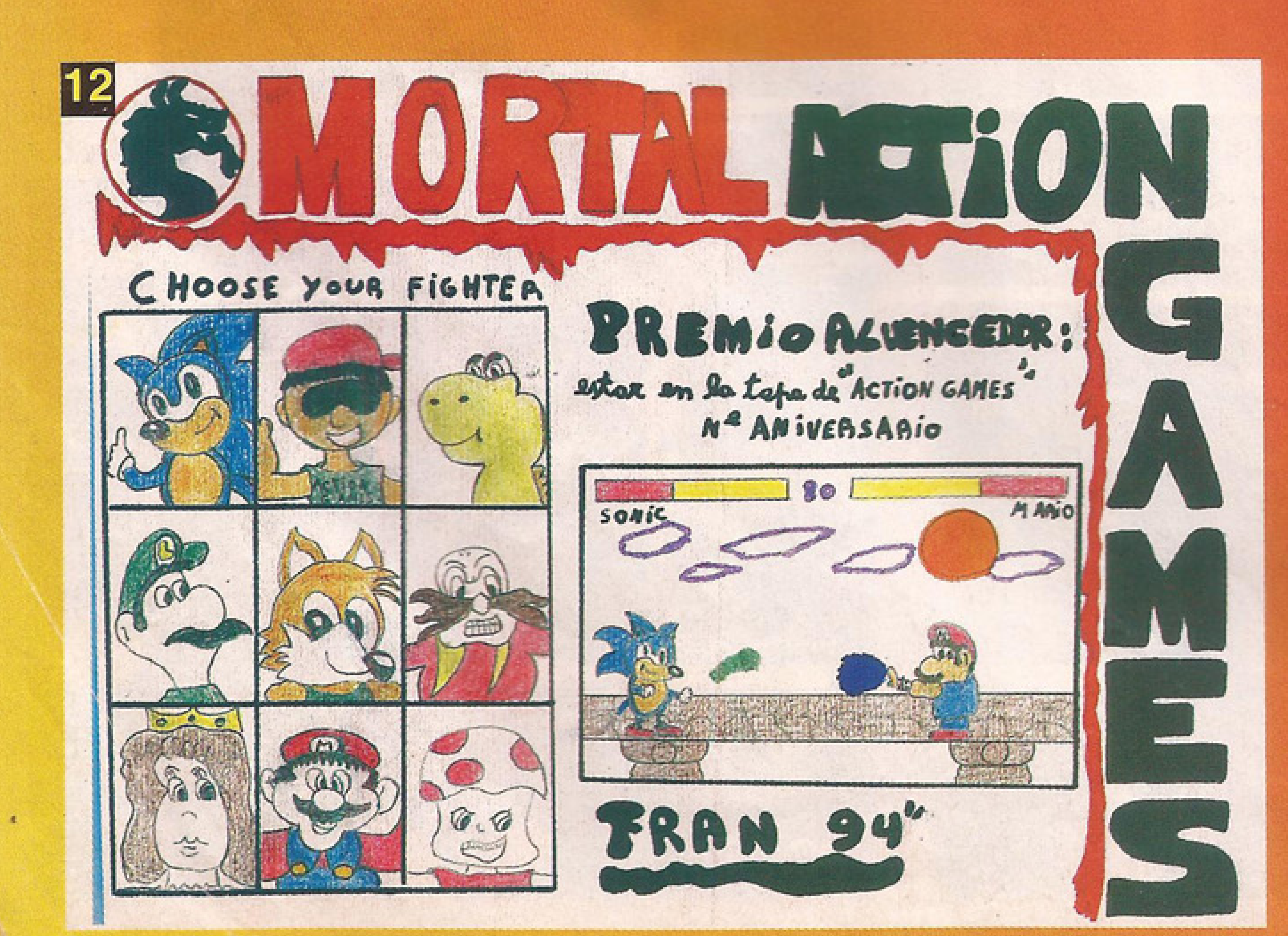
10



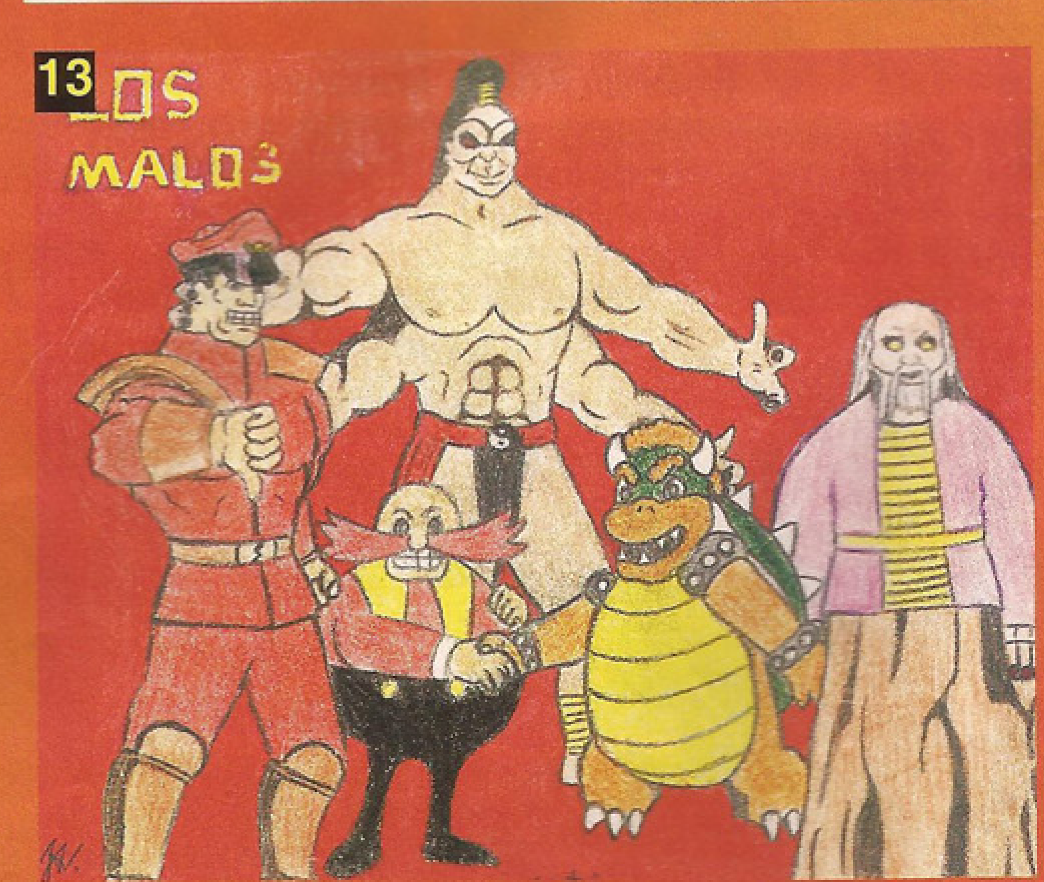
11



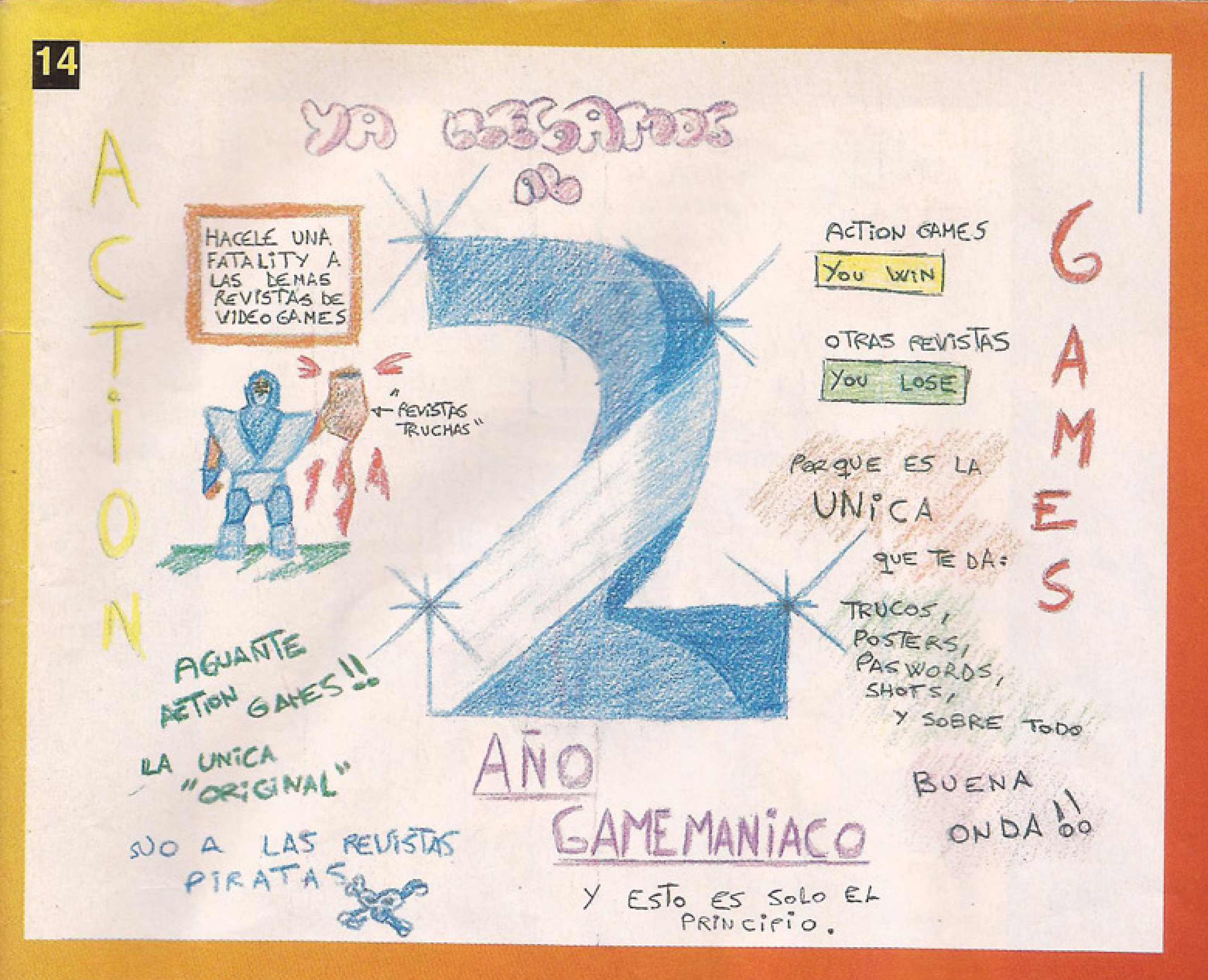
12



13



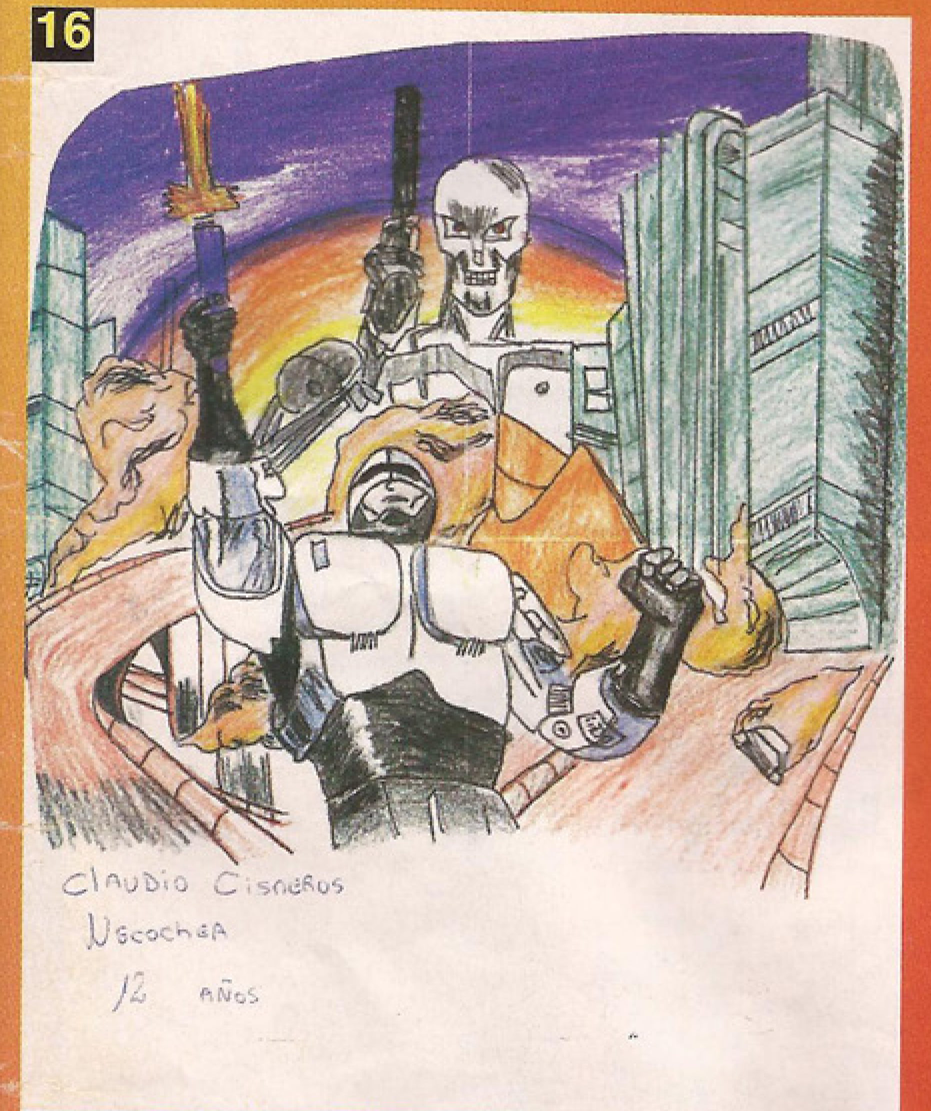
14



15



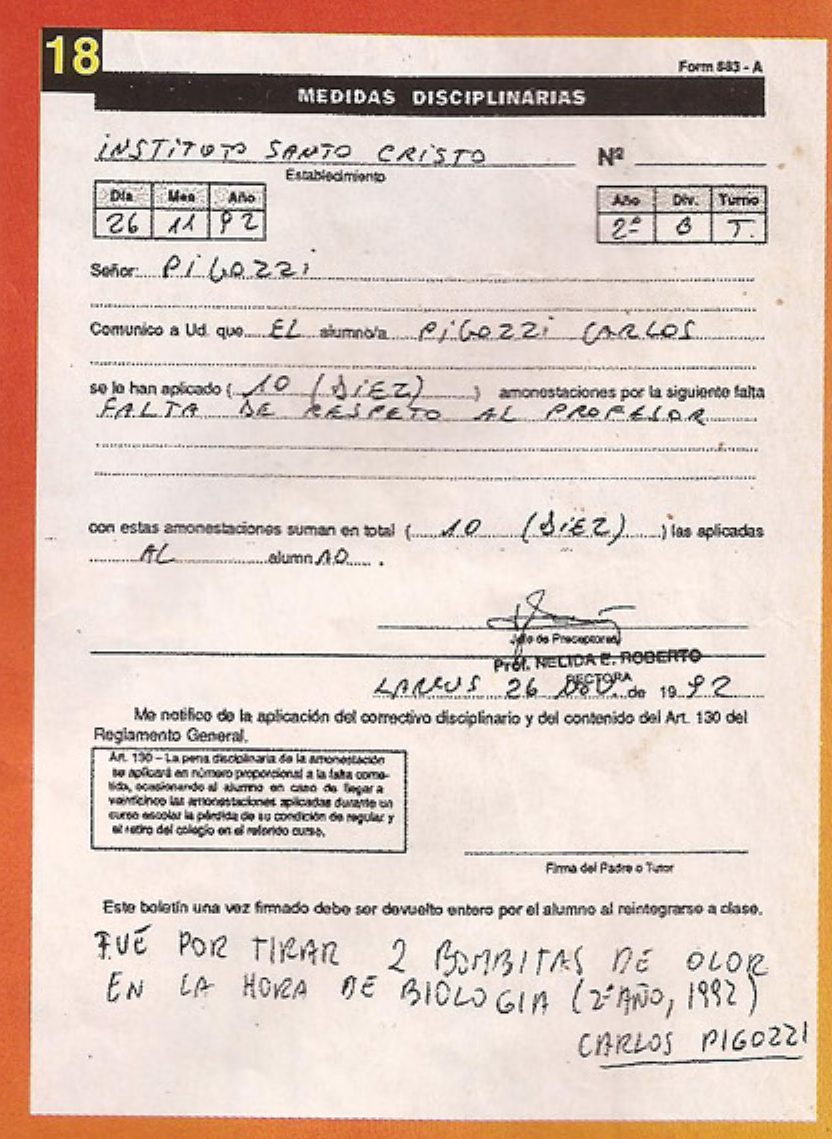
16



17



18



Form 883 - A

MEDIDAS DISCIPLINARIAS

INSTITUTO SANTO CRISTO — Nº
Establecimiento

Día	Mes	Año
26	11	92

Año	Div.	Turno
2º	8	T.

Señor: PIGOZZI

Comunico a Ud. que EL alumno/a PIGOZZI CARLOS

se le han aplicado (10 (DIEZ)) amonestaciones por la siguiente falta
FALTA DE RESPETO AL PROFESOR

con estas amonestaciones suman en total (10 (DIEZ)) las aplicadas AL alumnAO.

Jefe de Preceptores

Prof. NELIDA E. ROBERTO
RECTORA

LARRUS 26 DIC. de 1992

Me notifico de la aplicación del correctivo disciplinario y del contenido del Art. 130 del Reglamento General.

Art. 130 – La pena disciplinaria de la amonestación se aplicará en número proporcional a la falta cometida, ocasionando al alumno en caso de llegar a veinticinco las amonestaciones aplicadas durante un curso escolar la pérdida de su condición de regular y el retiro del colegio en el referido curso.

Firma del Padre o Tutor

Este boletín una vez firmado debe ser devuelto entero por el alumno al reintegrarse a clase.

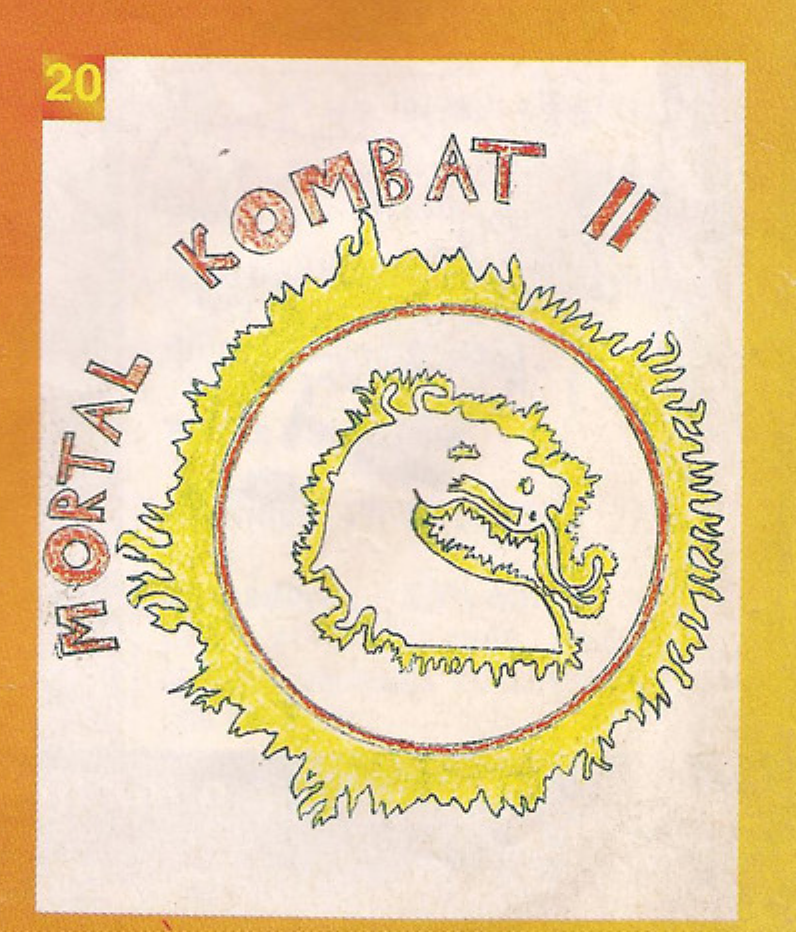
FUÉ POR TIRAR 2 BOMBITAS DE OLOR EN LA HORA DE BIOLOGIA (2º AÑO, 1992)
CARLOS PIGOZZI

19



¡¡LA CARTELERA ES TUYA, USALA!!

20

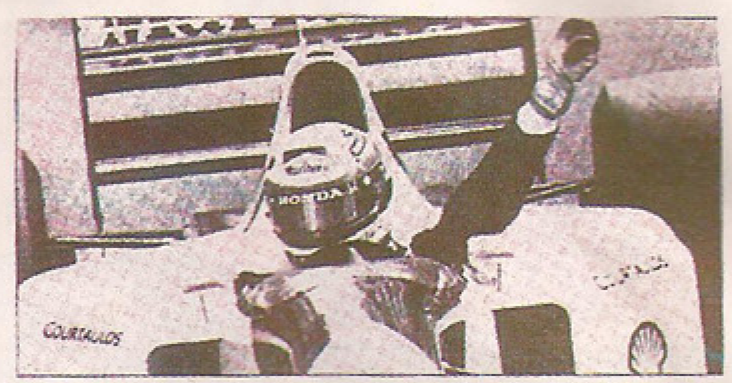


HOMENAJE DE UN GAMEMANIACO HACIA UN GRANDE



HOMENAJE: A PESAR DE QUE NO FUI UN "HINCHA" DE SENNA ESTE ES MI HUMILDE HOMENAJE A UNO DE LOS MAS GRANDES PILOTOS DE LA HISTORIA DEL AUTOMOVILISMO.

ADIOS CAMPEON



La imagen del Ayrton Senna que recorrió el mundo con mayor frecuencia: saludando triunfador desde el asiento del McLaren Honda. (Reuter)

PALMARES:

"CON 34 AÑOS DE EDAD CONSIGUIO 3 TITULOS MUNDIALES, GANO 41 GRANDES PREMIOS Y LOGRO 65 POLE POSITIONS. SUS DUELOS CON OTRO GRANDE, ALAIN PROST, YA SON ANECDOTAS. SU MANEJO ACROBATICO BAJO LA LLUVIA TAMBIEN QUEDARA GRABADO PARA LA POSTERIDAD.

FUE UN GRANDE Y SE FUE COMO UN GRANDE, CORRIENDO Y EN PUNTA COMO SIEMPRE VIVIO"

M.D.F. (UN GAMEMANIACO Y "FANA" DEL DEPORTE MAS. 6-5-1994)

Marcelo D. Fada, de Córdoba.

CARTELERA

HISTORIETAS

ME LLAMO SANTIAGO VANINA Y POR 1º VEZ LE ESCRIBO A LA CARTELERA. A CONTINUACION LES VOY A DIBUJAR LAS COSAS QUE PASAN CADA MES POR LA INFLUENCIA DE LA REVISTA EN NOSOTROS, LOS "ACTION GAMEMANIACOS"...

EN UN KIOSCO...

PAREN DE PELEAR CHICOS

KIOSCO REVISTAS

Pepe

¡SOC!

¡AY!

¡Esa Action Games que está ahí será mía!

¡Nunca, será mía!

¡Ni lo sueñes!

¡A Pepe le quedó una sola y será mía!

¡AH!

POW!

...Y HASTA EN UN REMATE, ...PERO DE CHICOS

¡Bueno chicos, el lote siguiente es la colección de todas las Revistas "ACTIONGAMES"!! ESCUCHO OFERTAS!!

¡70$!

¡100$!

¡125$!

¡130$!

¡150$!

¡200$!

¡300$!

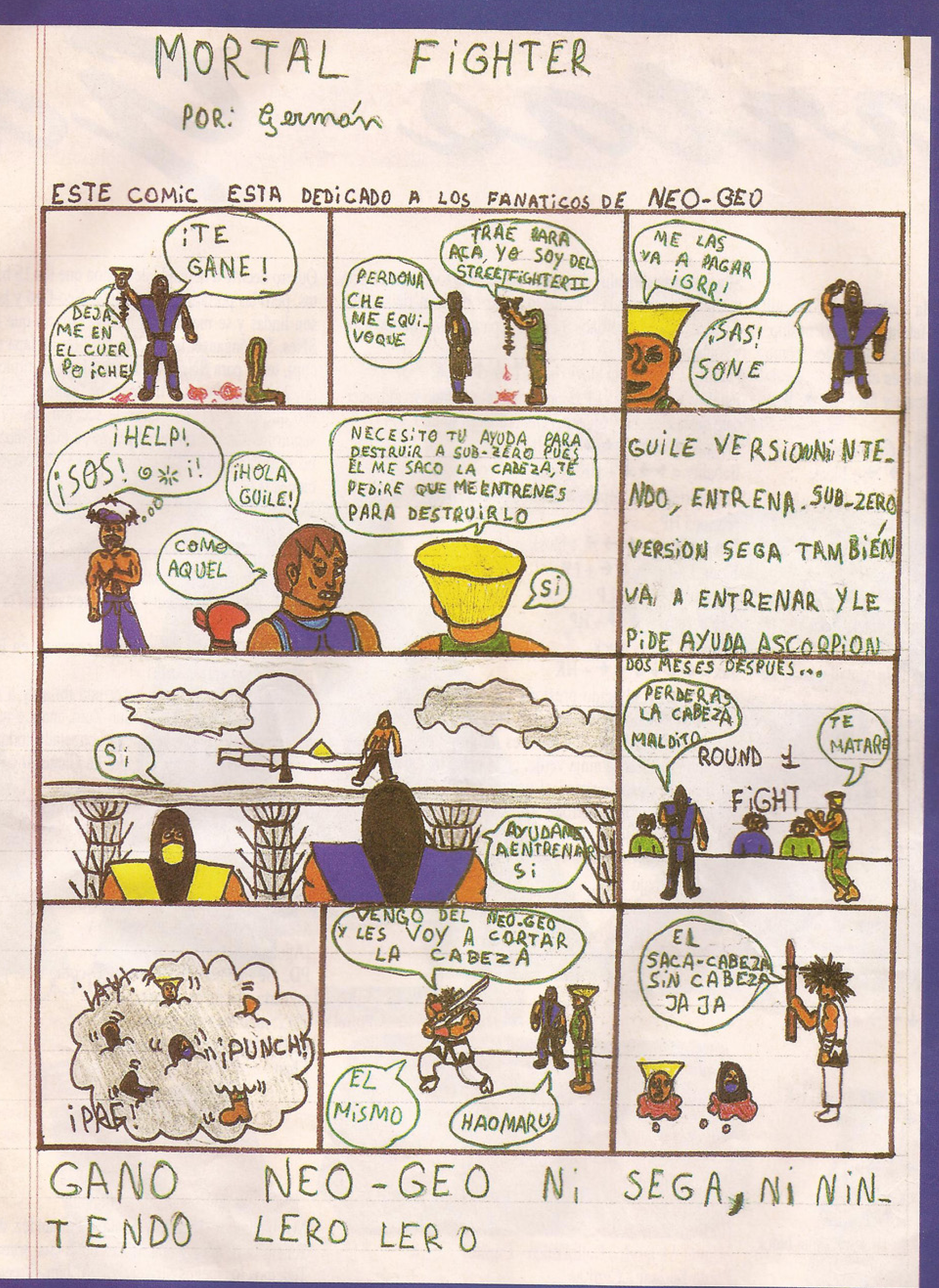
¡500$!

BUENO, ESPERO QUE LES HAYA GUSTADO AUNQUE PARA DIBUJAR SEA MALO:

P.D. AGUANTE ACTION, EL ROJO DE AVELLANEDA, Y LA N.B.A. ¡¡AH! Y LA SELECCIÓN CON CANI Y DIEGO EN EL MUNDIAL

CHAU!!

Santiago Vanina, de 9 de Julio, Bs. Aires.



Germán Borguez, Rosario - Santa Fe

Nuestros Artistas del mes son:

1) Gustavo Fernández, Formosa - 2) Héctor Caballero Sombra, Capital - 3) Héctor Barceló, Rosario, Sta. Fe. - 4) Solange E. Kanno, Resistencia, Chaco - 5) Alejandro Velardez, Quilmes, Bs. As. - 6) Cristian Cánepa Fusco, Carlos Casares, Bs. As. - 7) Agustín Alejo Franco, La Plata - 8) Diego Daniel Tolosa, San Justo, Bs. Aires - 9) José M. Romero, Avellaneda, Bs. Aires - 10) Nicolás Aranda, Boulogne, Bs. Aires - 11) Patricio Vighi, Mar del Plata, Bs. As. - 12) Francisco Caballe, Bragado, Bs. As. - 13) Julián A. Varela, San Francisco Solano, Bs. Aires - 14) Damián Bulbulián, Ituzaingó, Bs. As. - 15) Nicolás Miranda, San Bernardo, Chile - 16) Claudio Cisneros, Necochea, Bs. Aires - 17) Marcos Molina, San Pedro de Jujuy, Jujuy - 18) Carlos A. Pigozzi, Lanús E., Bs. Aires - 19) David J. J. Burgos, Salta - 20) Guillermo E. Sanfiz, Sáenz Peña, Bs. Aires.

Cartas Ga

Action Games:
acá les mando todo lo que (hasta la fecha) sé del Mortal Kombat 2; cada luchador posee dos fatalitys, una friendship, una babality, una brutality y las fatalitys adicionales, como tirar del puente, tirar al ácido y clavarlos en el techo.
Reptile: Fatality 1 = desaparecé, acercate y hacé →, →, ↓ + HK.
Fatality 2 = ← ← ↓ LP (como a 10 cm del enemigo)
Tirar del puente/clavar en el techo = ↓ → → + block
Babality = ↓ ↓ ← ← + LK
Friendship = ← ← ↓ + LK
Liu Kang: Fatal que no publicaron = ↓ → ← ← + HK (cerca)
Tirar del puente/clavar en el techo = ← ← → → = LK
Kung Lao: Fatality 1 = a 3 cm presioná Black, hacé → → → →, soltá black y presioná LK
Fatality 2 = presioná LP. Andá al final de la pantalla, hacé ←, → y soltá LP (tratá de darle al cuello).
Tirar del puente, clavar en el techo = → → → + HP
Babality = → → → + HK
Friendship = ← ← ← ↓ + HK
Johny Cage: Fatal = → → → ↓ ↑ (si querés sacarle 3 hacé ↓ + LP + block + lK).
Tirar del puente/clavar en el techo = ↓ ↓ ↓ + HK
Babality = ← ← ← + HK
Friendship = ↓ ↓ ↓ + HK
Sub Zero: Fatality 1 + presioná LP, andá al final de la pantalla, hacé ← ← ↓ → y soltá
Fatality 2 = → → ↓ + HK (a 3 cm) después acercate y hacé → ↓ → → + HP
Tirar del puente/clavar en el techo = ↓ → → + block
Babality = ↓ ↓ ← ← + HK
Friendship = ← ← ↓ + HK
Kitana: 2 Fatality 1 = bien cerca block, block, block, HK.
Fatality 2 = Presioná LK, hacé → → ↓ → y soltá
Babality = ↓ ↓ ↓ + LK
Tirar del puente/clavar en el techo = → ↓ → + LK
Jax: Fatal = a 3 cm block, block, block + LP
Friendship = presioná block, hacé ↓ ↓ ↑ ↑ + LK
Baraka: Fatal = presioná block, hacé ← → ↓ →, soltá block y presioná LP
Friendship = presioná block, hacé ↑ ↑ → → + HK
Scorpion: Tirar del puente/clavar en el techo = ↓ → → + block
Babality = ↓ ↓ ← ← + HK
Friendship = ← ← ↓ + HK
Raiden: Fatality 1 = Cuando le queda la mitad de la energía a tu oponente presioná HP y hagas lo que hagas no lo sueltes hasta el finish him, entonces acercate y soltalo.
Fatality 2 = antes de quitarle toda la energía a tu oponente presioná LK, no lo sueltes hasta el finish him, acercate, soltalo y presioná block + LK varias veces.
Friendship = ↓ ← → + HK (lejos)
Tirar del puente/clavar en el techo = presioná block ↑ ↑ ↑, soltá + HP.
Mileena 2: Fatal= ← → ← → + LP (cerca)
Tirar del puente/ clavar en el techo= → ↓ → + LK.
Babality = ↓ ↓ ↓ + HK
Shang Tsung: Fatality 1 = antes de quitarle toda la energía a tu oponente presioná HK, no lo sueltes hasta el finish him, entonces llegá hasta unos 3 cm de separación de tu oponente y soltalo.
Fatality 2 = presioná block, hacé ↑ ↓ ↑ + LK
Fatality 3 = presioná LP durante todo el segundo round, acercate hasta el techo y alejate 3 cm, entonces soltalo.
Friendship = ← ← ← ↓ →+ HK
Babality = ←→ ↓ + HK
Transformalo en **Reptile** = presioná block, hacé ↑ ↓ soltá y presioná HP
Liu Kang = ← ← → → + block
Kung Lao = ← ↓ ← + LK
Cage = ← ← ↓ + LP
Sub zero = → ↓ → + HP
Kitana = block, block
Jax = ← ↙ ↓ ↘ → ← + HK
*Para tirarlos al ácido presioná LP + LK, acercate y (sin soltarlos) agachate y presioná HP. Para hacer los friendship y las babalitys no uses los botones de golpe en el segundo round. Para sacar la ninja verde, en la pelea de antes del signo de interrogación, ganá el primer round usando sólo el botón de LK, ni bien derrotes a tu adversario presioná y mantené presionado lo siguiente: ↑ + HP + block + HK; listo.
HP = golpe alto
LP = golpe bajo
HK = patada alta
LK = patada baja
block = defensa

Jat.
Córdoba - Capital

También contestaron:
Gabriel Merino - Capital
Diego Gabriel González - Bs. As.
J. L. Romanelli - Bs. As.
Leonardo Ceballos - Bs. As.
Ezequiel Bozzinni - Bs. As.
Pablo H. Ortega - Bs. As.
Rodrigo Roman - Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico - Capital
Pablo Bodnar - Capital
Diego Almeyra - Capital
Pablo Mariano García - Bs. As.
Marcos Daniel Ruiz - San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero - Bs. As.
Julián Santiago Ferrero - Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria - Sta. Fe
José Luis Gaitán - Bs. As.
Nicolás Derderian - Capital

Hola!
Me llamo Germán, tengo 13 años, un Nintendo de 8 bits. Quiero decirles a los lectores que un verdadero gamemaníaco no debe decir que Sega es lo mejor o Nintendo es una mole; a un verdadero gamemaníaco le tiene que gustar Sega, Nintendo, Neo-Geo, etc.
Quiero decirle a la banda de Action que los 16 bit son perfectos, pero las portátiles y el 8 bit, el Neo-Geo y la PC también son lindas y se merecen el mismo espacio que la Mega y la SNes. Supónganse, la Nº 23, año 2 (en la tapa estaba Robocop), tenía para SNes 9 títulos y Mega 10 títulos, el Nintendo, 2 títulos, Master, 1 título, PC 2 títulos y Neo-Geo, nada y eso que la Nº 21, año 2, en la sección Neo-Geo decía que seguirían dando más juegos y, hasta ahora, nada. Por favor, no se ofendan por esta crítica, pero sean parejos en las secciones ¿OK?
Bueno, ahí les van unos trucos:
Family:
Super Fighter: ↑ + Start y la energía del enemigo bajará y con un solo golpe destrozarás al enemigo.
Double Dragon 4: Select + Start y restaurarás la energía.
S. Nes:
Tasmania: pantalla de opciones secretas, en la pantalla de presentación apretá select.
Mortal Kombat: ¿querés hacer una fortality a tu enemigo y que éste siga vivo? Usá a Sub-Zero, mata a tu contrincante con ice-blast, si este se queda congelado todavía, hacele la fatality. A lo mejor me compre un Game Boy. ¡Ah! les hago estas preguntas:
1) ¿Pueden mostrar el Mortal Kombat para Game Boy, Mater, Nintendo o PC?
2) ¿Cuándo harán otro concurso?
Tengo desde la Nº 19, año 2, hasta la última, pero quiero conseguir la Nº 18, año 2, de la manera más barata ¿OK?
Me despido con un fuerte saludo y
¡Aguante Action Games!
PD.: Sé que han leído varias PD como ésta, pero publiquen mi carta, por favor, please, ¿eh?
PD 2: amo los videogames.
PD 3: tomen en cuenta mi crítica.
Chau

Germán Borguez
Rosario - Santa Fe

Muchachada de Action:
Nos llamamos Gerardo y Gustavo Fernández, de Formosa. Tenemos 10 años y una S. Nes de la cual somos refanáticos. Tenemos los juegos Striker, N.B.A. Jam, Street Fighter II turbo y Super Mario All Stars. Acá cuesta mucho conseguirlos porque el único local de videojuegos es sólo para alquiler. Es nuestra primera carta y esperamos que no sea la última. Les damos algunos passwords.
Aladdin (S. Nes)

2ª etapa:	Genio, Mono, Aladdin, Rey	
3ª	"	Malo, Mono, Princesa, Genio
4ª	"	Genio, Malo, Alladdin, Mono
5ª	"	Mono, Aladdin, Genio, Princesa
6ª	"	Princesa, Malo, Rey, Princesa
7ª	"	Malo, Princesa, Aladdin, Malo
8ª	"	Aladdin, Princesa, Mono, Rey

N.B.A. Jam
Colocando las iniciales C, A y R y apretando L, R, Start y X al mismo tiempo, aparecerá un personaje desconocido.
Nos despedimos diciendo que después de nuestra vieja y

nemaníacas

boquita, lo que más queremos es a Action.
PD: Gracias por publicar la carta.
PD 2: Queremos passwords de Megaman X.
PD 3: No sé qué haríamos sin una Action Games en la mano, aguante Action.
PD3: Aguante Formosa.
PD4: Con la carta va el carnet y el top ten.

Gerardo y Gustavo Fernández
Formosa - Capital

Hola. Me llamo José María Romero, tengo 14 años tengo todas las revistas y tengo una Sega Génesis y soy de Avellaneda y voto por el SF II especial.
Trucos:
Power Moves (MD) (SNes)
Password para la final
QT: +XTO MQ7
Mortal Kombat (MI) (Genesis)
1) En la pantalla de Start y options
↓ ↑ ← 2 A → ↓
2) Donde aparecen muchas letras
A . B . A . C . A . B . B
Sonic Genesis
↑ ↓ ← → A.B.C y Start
Tiny Toon:
Para legar a la final completando las fábricas
TDQQ QWWW QKQQ QQQW WGRY
Cool Spot
Para pasar de nivel
Hacé una pausa Pad1 y hacé el siguiente código
A. B. C. B. A. C. A. B. C. B. A. C.
Tengo más de 20 juegos y les mandaré más adelante más trucos.
Pregunta
¿Cuándo saldrá World Heroes I y II?
Tengo una Genesis y quiero comprar un CD, ¿dónde lo puedo conseguir?
¡Aguante la Academia! ¡Vamos, Academia, que tenemos que ganar y, por favor, coloquen el dibujo en la cartelera. En un video club tienen el MK2 pero Mega y Genesis, ¿será trucho o verdadero?

José María Romero
Prov. Bs. As.

Amigos de Action Games:
Me llamo Marcos Molina, tengo un Mega y un Family.
Me gusta mucho su excelente revista. Bueno, les mando unos trucos para Family:
Battletoads: cuando bajes de la nave al principio, estás en una soguita, antes de saltar de la soga, apretar: Start ↑ y se llenarán todas las vidas y la energía, bueno, cuando saltes de la soga te aparecerán dos chanchitos anda rapidísimo y pegale al de la derecha (sólo con piñas) y el otro se morirá solo; seguí rápido y en una montañita que hay arriba, abrá una estrella, agarrala rápido y ...
Robocop 3: apretá: Start ↑ y se llenará toda la energía. Lo mismo hace en el juego Mega Man 4.
Preguntas a Action:
¿Qué es un Arcade?
Les pido por favor que publiquen la carta y el dibujo para la cartelera.
Chau, Máquinas.

Marcos Molina
San Pedro de Jujuy

Hola, me llamo Cristian, tengo 10 años, soy un fanático de los videogames, tengo una Sega Genesis y una Family Game.
Me encanta la revista, ¡¡¡está genial!!! Me entretengo leyendo, me recopó la cartelera, con ello me divierto mucho. Les mando este dibujo para que lo publiquen en su cartelera.
Me gustaría tener de recuerdo la remera de Action Games.
Me son muy útiles, los trucos incluyendo los passwords, sigan así. Hasta pronto.

Cristian Cánepa Fusco
Pcia. Bs. As.

Hola Action Games y gamemaníacos:
Soy Julio Adrián Varela, tengo 13 años, un Mega Drive y un Family. Hace poco que colecciono esta revista porque el Mega me lo compré hace 5 meses, más o menos.
Trucos para el Mortal Kombat:
¿Querés ver bailar a Liu Kang? Arrinconate en la derecha. En ese lugar matá a tu adversario y cuando diga Finish Him hacele la agarradita y lo tirás para la derecha, hacé la fatality y si no le pega soltá los botones y el direccional y ya está. Si hacés lo mismo con los otros luchadores le hacen la fatality en el piso.
Bueno, me despido, los felicito por su revista y sigan así.
PD 1: en la revista Nº 20, Diego Ferreira dio una muy buena idea.
PD 2: Tengo el juego S. P. Rescue o Robocop 3. En el tercer jefe, el del machete, no puedo pasar, lo mato y vuelve a empezar. Este juego es de Family.

Julio Adrián Varela
Pcia. Bs. As.

Amigos de Action:
Hola, soy Agustín Franco. Tengo 13 años, una Family, una Sega y soy un fiel seguidor de su espectacular y maravillosa revista. Tengo los juegos para Family: Tetris, Arkanoid, Galaga, Galaxian, Battle City, Kung-fu, Exerion, Sky Destroyer, Pac-man y Mario Bros. Para Sega: Fifa International, Mortal Kombat, Street Fighter 2 Ch. E, California Games, Sonic 1 y 2, Golden Axe 2, Terminator 1 y 2, Chuck Rock 2, Rocket Knight Adventures y Ecco.
He terminado los siguientes juegos (Family): Campeones 2, Robocop 3, Batman 2, Simpsons 1 y 2, Street Fighter de 4 luch., Snow Bros, Mario Bros 2 y 3, Picapiedras, Bob, Tortugas Ninja 2, Ninja Garden 3, Chipand Dale, Toki.
De Sega: Ecco, Sonic 1 y 2, Street Fighter 2 Ch. E (todos los luchadores), Mortal Kombat (con todos los luchadores), Rocket Knight, Chuck Rock 2, Terminator 1, Tiny Toons, Robocop vs Terminator, Fifa International, Super Volley, Football '92, Sylvestre y Tweety, Sunset Riders, Fatal Fury, Flashback, Out of this World, Ju-Ju, Bart's Nightmare.
Les mando un truco del Arkanoid: cuando estés jugando apretá el A y el Start juntos y pasá de pantalla.
Otros trucos:
Ecco: poné pausa justo cuando Ecco esté mirando para adelante (yendo para la izquierda), ahí apretá derecha, B, C, B, C, abajo, C y arriba. Es para las opciones del juego.
Password del final: TSONLMLU.
Flashback:
Passwords:
Nivel 4: QUICKY
Nivel 5: BIJOU

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas Ga



Nivel 6: BUBLE
Nivel 7: CLIP
Out of this World:
Semifinal y final: CKJL y LFCK.
En el final cuando quedás inválido empezá a ir para adelante y no pienses en frenar porque el guardia que lucha con tu amigo te alcanza y adiós, tratá de ser preciso cuando accionás la palanca del rayo desintegrador y cuando abras la compuerta del techo empezá a ir para atrás, acá tampoco podés frenar porque desde arriba te tiran con láser.
Sonic 1: opciones: en la presentación hacé ↑ ↓ ← → y A, B, C y Start al mismo tiempo.
Golden Axe 2: bombas infinitas: cuando llegués al monstruo del final de fase apretá el A de las bombas y no lo sueltes hasta matarlo. En la fase de bonus soltá el botón y no mates a los enanos.
Rocket Knight: cuando llegues a la final, al tipo que viene le tenés que pegar en una palanquita roja que sale por su quinto conducto.
Tarda un poquito en aparecer, primero él viene saltando, esquivalo, saltá y pegale en la palanca. Después de tirar unas argollas, esquivá y pegale y luego tiene como unos brazos y se balancea, ahí quedate en la esquina derecha, agachado cuando pase un brazo, saltá y pegale a la palanca. Por último viene en el espacio y acá nada más hace falta que lo esquives y explota solo.
Chuck Rock 2: este juego tiene plataformas escondidas por todas las fases, buscalas; hay una en la 3ª pantalla donde está la columna de ladrillos, no las rompas, subite y saltá para la izquierda para agarrar los cramelos que hay arriba: hay otra en la pantalla del agua en donde está el primer globo que te hace saltar, saltá para la izquierda y ahí quedate quieto y empezá a saltar en el lugar.
Bueno, ojalá que les sirvan estos consejos que les doy.
Publiquen mi carta, please ya que es la primera que mando.
Mando unos saludos a los gamemaníacos Luis y Luciano Cristófano y Leonardo Da Silva. También a Horacio, Pablo, Zeta, Lucas, Seba Garay y para mi tío Daniel y mi primo Berni. Un saludo muy grande para ustedes fieras, que este cumpleaños sea excelente.
Les quiero hacer unas preguntas:
1) ¿Para cuando sale el Super Street Fighter 2 en Mega?
2) ¿Ya está en Argentina el Virtua Racing en cartucho?
Mi tío se compró una revista yanqui donde dice que en los Estados Unidos ya lo tienen.
3) ¿Para cuándo viene el Correcaminos para Mega?
Me despido con estas frases:
Mucha suerte. Sigan así.
¡¡¡Aguante Action Games!!!

Agustín Alejo Franco
La Plata

Amigos de Action Games:
Me llamo José Federico Gómez, tengo 13 años y un Bit Game y los siguientes juegos: Don King Kon 3, Toxic Cru-saders, Soccer, Kung Fu, Ninja, Dig Du, Mario Bros, Super Mario Bros, Lolo 3, Adventure Island, Chip y Dale 2, Tiny Toon y he terminado: Chip y Dale 2, Tiny Toon y Super Mario Bros. Dentro de la carta le mando mi credencial para que me hagan socio del Club Action Games y también les mando el voto del Top-Ten. Les cuento que tengo una PC pero no juego mucho porque no tengo muchos juegos.
No me quiero despedir de ustedes sin antes dejarles unos trucos.
Adventure Island: en el primer nivel, si estás con la patineta chocate con el primer pájaro y habrá un huevo que te dará un disparo más poderoso.
Tiny Toon: les doy mi opinión para pasar los niveles:
Fase 1: gato
Fase 2: demonio
Fase 3: gato
Fase 4: pato
Fase 5: pato
Fase 6: demonio
Si te animás a pasar la 4ª fase con el gato en el edificio antes del jefe seguí trepando y encontrarás un corazón. En la fase 5 seguí un poco más y encontrarás otro corazón, volvé y agarrá el bichito. Si juntás 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88 ó 99 zanahorias y dejás que te atrape Elvira, pasás de nivel y en el mapa aparecerá una nave, después, si le caés 3 veces al enemigo de negro, te darán 3 vidas.
Les digo que la revista está rebuena y tengo desde la 21 para arriba. Hasta la próxima carta. Chau.
PD: perdón por la ortografía.

J. Federico Gómez
Mendoza

Hiperamigos de Action Games:
Me llamo Leandro y tengo 12 años. Poseo una Megadrive 1, es la primera carta que les mando y quisiera que la publiquen.
Le mando un saludo a mi amiga Yanina que es socia del Club Action, a Chicha, a Nico e Iván.
Vamos a lo nuestro. Passwords para Family y Nintendo.
Rockman 2 o Mega Man 2, no me acuerdo cuál es:
A3 - B2 - B4 - C1 - C3 - D2 - D3 - D5 - E5
Bumber man:
Para llegar a la 48: DJDJOODEFGJOBAEKGGKG
Mario Bross 3: para que te salga el barco lleno de monedas tenés que tener 55 monedas, los puntos tienen que terminar en 50 y tocar en la parte final de la pantalla los símbolos HOJA, FLOR, HONGO. El tiempo tiene que terminar en número par, ¡OJO!, no en 0.
PD: El Maniac Mansion, ¿está para Mega? ¡¡¡Chau!!!

Leandro Mario Ferreyra
Pcia. Bs. As.

Muchachos de Action Games:
Me llamo Nicolás Alvarez, tengo 11 años, y los juegos: Aladdin, NBA JAM, Sonic 2, Cool Spot, X Men; otro de 9 juegos, Mortal Kombat, Ecco The Dolphin, Fifa Soccer International y The Simpsons.
Los felicito por su revista y aquí van estos trucos:
para convertir Sonic en Super Sonic poné options y escuchá las melodías 19, 65, 9, 17 y tocá A + Start y escuchá las melodías 4, 1, 2, 6 y elegí la fase.
Jurassik Park: seleccionar fase.
Fase 2 Raptor: I21G0016
Fase 2 Grant: 21VT20DE
Fase 3 Raptor: K21G0018
Fase 3 Grant: 49VUJOLI
Fase 4 Raptor: M21G001D
Fase 4 Grant: GVVTG01I
Fase 5 Raptor: 021G001C
Cool Spot
En el Cool Spot apretá cualquier fase: Start y los botones A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, A, B, C
Ecco: en el password de Ecco poné:
Please WW
Please QQ
Please TT
Streets of Rage 2:
Con el joystick 1 tocá Start hasta la pantalla de elegir. Allí con el joystick 2 tocá pad ↓ hasta options y tocá A + B + Start y podrás elegir fase, vidas y más fácil.
NBA Jam: tocando el B y el C juntos, pega piñas.
Sonic 2: para tener 14 continues, tocá los sonidos 1, 1, 2.
Publiquen la carta. Gracias. ¡Chau!

Nicolás Alvarez
La Plata - Bs. As.

Hola! Me llamo Martín Ribeiro, tengo 12 años y soy refanático de la revista Action Games y desde que la encontré supe que es la mejor que hay.
Tengo un truco para darles que creo que les puede servir:
Sonic 1
Apenas encendemos el juego, aparece Sonic haciendo una especie de saludo. En ese momento apretá primero la flecha de arriba, la de abajo, la de la derecha y finalmente la de la izquierda. Luego apretar los 3 botones juntos A, B y C y luego el Start (todos estos pasos se deben hacer muy rápidamente).
Luego de que hagas esto aparecerá una lista con todas las pantallas del juego y ahí podrán elegir la que más les guste.
Bueno, por ahora es todo lo que les puedo mandar, pero estoy seguro de que voy a volver a escribir en otra ocasión. Saludos a todos los fanáticos de la revista Action Games.
Chau. Manden truquitos de Alien 3 (Sega).

Martín Ribeiro
Bs. As.

Round 1
Hola, queridos amigos de Action Games. Como verán soy un gamemaníaco al que le gusta sobre todo los games de pelea,

quisiera que me respondan unas preguntas, por favor.
1) ¿Hay alguna posibilidad de que salga Mortal Kombat 2 para Sega? porque ustedes dijeron que sí en la revista Nº 17, en la sección Shots.
2) ¿Cuánto cuesta un CD de Mega?
Bueno, pasé los siguientes juegos de Mega: (desde febrero lo tengo)
Street of Rage 1 y 2, Mortal Kombat, Fatal Fury, Street Fighter 2 plus, Art of Fighting, Sonic 1 y 2, Batman Returns, Flashback, Chuk Rock, etc. Por favor, publiquen mi carta y pónganme en los winners.
Mi hermana pasó Sonic 1 y 2 y Bubsy. Es más chica que yo y pasa a Bubsy y yo no. Tengo 13 años, mi hermana 9.
A mi hermana le copa Sonic y Tails, les manda un beso por sus 2 años. ¡Feliz cumple!
¡¡¡Gracias por existir, Action Games, feliz cumpleaños!!!
Nos despedimos, Damián y Dalina Puebla, con un abrazo.
PD: publiquen mi primera carta (o sea, ésta).
PD 2: Aguante Boca, los videogames, las mujeres y la súper Action Games.

Damian Puebla
Buenos Aires

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Hola:
Es mi primera carta a una revista de games. Tengo 14 años y vivo en Necochea. Si algún chico que viva en esta ciudad quisiera intercambiar cartuchos que se comunique conmigo. Av. 59, Nº 2345.
No es preciso alagar la revista, ya que con sólo verla uno se da cuenta de su grandeza.
Aquí van las respuestas al desafío de Augusto Mariño y Gustavo Lucero: para pelear con Reptile:
1ª opción: hacer flawless y fatality a todos los luchadores hasta llegar a "The pit" al que tienes que hacer lo mismo, pondrá unas palabras en la pantalla y podrás luchar contra Reptile. Si le hacés fatality a Reptile ganás 10.000.000 de puntos.
Luego entrá en la opción que dice "cheat enabled" y pon esto: Bandera O en ON * Bandera 1 en OFF * Bandera 2 en ON * Bandera 3 en ON * Bandera 4 en OFF * Bandera 5 en ON * Bandera 6 en ON * Bandera 7 en OFF * Abajo del todo elegir :"The pit".
Para que salga el truco tenés que luchar con Sonya - Sub Zero - Rayden - Jhonny Cage. Ahora sólo tenés que hacer flawless y fatality en "The pit" y pelearás contra Reptile.
Aquí van las listas de banderas y sus funciones: Bandera 2: (shadow) se mueve a través de la luna sobre el foro del escenario. Bandera 1: Un golpe puede matar al primer jugador. Bandera 3: hace flotar una cabeza en el fondo del escenario. Bandera 4: Reptile te da pistas antes de cada combate. Bandera 5: Continues ilimitados. Bandera 6: la computadora hace una fatalidad cuando gana. Bandera 7: Mantine el mismo fondo en todos los combates. Bandera 0: de un solo golpe puede matar al segundo jugador (esto es únicamente para Mega Drive).
Ahora les hago una serie de preguntas (consultas):
1) ¿Qué diferencia hay entre "Fifa International Soccer" para Mega Drive y "Champions World Class Soccer" para S. Nes? ¿Cuál es mejor?
2) ¿Va a salir otra versión de Street Fighter II?
3) ¿En el "Tiny Toons Adventures" de qué sirve, o que hace el A?
4) Quisiera trucos del " Super Mario Kart", "Amazing Tennis", "Mortal Kombat" y " NBA Jam".
5) Quisiera que me aconsejen de un buen joystick, el que para Uds. sea el mejor (S. Nes).
6) ¿Se pueden poner cartuchos de una consola japonesa en una norteamericana y viceversa?
7) ¿Cuál es el mejor juego de lucha para S. Nes?
8) ¿Cuál es el mejor juego de Arcade para S. Nes?
9) ¿Cuál es el mejor juego de carreras para S. Nes?
Desde ya agradeciendo la atención que le darán a mi carta, saludos desde Necochea.

Esteban Luciano Gaido
Necochea - Bs. As.

También contestó a G. Lucero:
Daniel Casco - Bs. As.

Hola. Me llamo Alejandro Obelleira. Tengo 12 años, un Sega Genesis con 13 juegos, un Game Boy con 7 juegos. Tengo la respuesta para Sebastián E. Pereyra: en la fase 3 del jet-ski marcá la pantalla 4 vceces y enseguida contá 10 paredes, metete con todo en la décima bien rápido y salís a la fase 5.
Para Fernando Burek que se fije en la Action Games Nº 16, hay una completísima estrategia de Chackan. Para Hernán Sosa también en la Action Games Nº 16 hay súper trucos de Sonic II, como selección de etapas, etc. Please respondanme esta pregunta: ¿cuándo sale el Game Boy a color?
Son los mejores, chau.
PD: Pónganme en la lista de winners.

Alejandro Abelleira
Capital

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.
Maximiliano Calderón - Capital
Quisiera saber el sound made del Ninja Gaiden.

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Jat:
1) Vamos a hacer lo posible.
2) Preferimos que sea una sorpresa.
Para Esteban Luciano Gaido:
1) Son dos juegos diferentes, pero si a vos te gusta el fútbol, entonces jugá a los dos que son geniales.
2) Seguro que sí.
3) Preferimos que esta pregunta te la conteste algún gamemaníaco, por eso la pasamos al desafío.
6) Si no está codificado, sí.
7, 8 y 9) Eso depende del gusto de cada uno.
Para Alejandro Abelleira:
Está por salir al mercado.
Para José María Romero:
1) Tené paciencia, aún no se sabe nada.
2) Fijate en la publicidad de nuestros anunciantes.
Para Marcos Molina:
Arcades son las máquinas en las que vos jugás en los salones de videojuegos.
Para Agustín Alejo Franco:
1) Se habla de que algo puede salir para Agosto.
2) Si, ya está.
3) Todavía no lo sabemos.
Para Leandro M. Ferreyra:
Todavía no.
Para Damián Puebla:
Todo el mundo lo espera, pero todavía no hay noticias. Un Sega CD cuesta aproximadamente u$s 450.

AGUANTEN GAMEMANIACOS

ATENCION A LOS GAMEMANIACOS

Queremos pedirles que por favor manden las cartas con letra clara, ya que muchas de ellas no pueden ser publicadas porque son ilegibles.

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital
Santiago Devia
Capital
Ricardo Braña
Capital
Adrián García
Bahía Blanca
Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe
Javier Llorens
Mar del Plata
Mariano Mera
3 de Febrero
Diego De Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital

Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pastor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapia
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital
Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Serollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata

Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando G. Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén
José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital
Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López
Maximiliano R. Novello
Bs. As.
Leonardo Barros
Villa Elisa

Pablo Segade
Capital
Leonardo J. Pütz
Corrientes
Hernán Alvarez
Capital
Luciana Fons
Bs. Aires
Fernando J. Bibbó
Mar del Plata
Ramiro Bolaño
Capital
Cristian Dornini
Córdoba
Hernán Manrique
Castelar
Mariano Potetti
9 de Julio
Ariel H. Sotomayor
Capital
José E. Vazquez
Bs. Aires
Omar Zurita
Bs. Aires
Darío Britos
San Luis
Guido Pancaldi
Bs. Aires
María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy
Javier H. Pilotti
Capital
Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut
M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires
Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca
Leandro D. Magliola
Bs. Aires
Lucas Ríos
Bs. Aires
Mauro A. Colombini
Santa Fe
Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe
Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza
Rolando Aragüez
Santa Fe
José L. Inchauspe
Capital
José A. Culzoni
Bs. Aires
Simón S. Reigada
Bs. Aires
Christian Castellanos
Capital
Rafael Elizalde
Bs. Aires
Hernán Sosa
Capital
Roberto H. Santucho
Bs. Aires

Juan Belink
Capital
Lucas Lavie
Capital
Daniel Antunez
Capital
Diego Martinez
Bs. Aires
Jat
Córdoba
Gabriel Merino
Capital
Diego G. González
Bs. As.
J. L. Romanelli
Bs. As.
Leonardo Ceballos
Bs. As.
Ezequiel Bozzinni
Bs. As.
Pablo H. Ortega
Bs. As.
Rodrigo Roman
Bs. As.
Miguel Alejandro Dell'Amico
Capital
Pablo Bodnar
Capital
Diego Almeyra
Capital
Pablo Mariano García
Bs. As.
Marcos Daniel Ruiz
San Salvador de Jujuy
Pablo Salguero
Bs. As.
Julián Santiago Ferrero
Bs. As.
Leonardo Adrián Cambria
Sta. Fe
José Luis Gaitán
Bs. As.
Nicolás Derderian
Capital

Ya hay 150 WINNERS a los que les sobra aguante.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.

market place









market place

market place

31/22 publicidad - MDP

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en
FAMILY GAME
SUPER NINTENDO
SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

Rosario
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11